



Coalitions

Andrew Rourke

Cała Europa staje w obronie przed zapędami rewolucyjnej Francji. Czy poprowadzisz Francję do wielkości? Czy zdołasz zwyciężyć pod Austerlitz lub pod Jeną? A może zjednoczysz Europę, by położyć kres młodej republice i przywrócić stary porządek? Podczas gry w Koalicję zdecydujesz o losach całej Europy, a Twoje decyzje przejdą do historii.

Przez cały okres rewolucji i epoki napoleońskiej Wielka Brytania tworzyła koalicje z niemal każdym mocarstwem, które było w stanie wystąpić przeciwko Francji. Gdy koalicje zostały pokonane, Wielka Brytania dążyła do utworzenia nowych z mocarstwami, które kontynuowałyby walkę. Mocarstwa miały również inne motywy prowadzenia wojen, często dążąc do poszerzenia własnych granic kosztem swych sąsiadów. Sama Wielka Brytania walczyła z Francuzami w Portugalii i Hiszpanii, a mając niemal całkowitą kontrolę nad morzem, wysyłała ekspedycje wojskowe wszędzie tam, gdzie była szansa na nękanie Francuzów.

Twoje zadanie to uczynić z kontrolowanego przez siebie mocarstwa najbardziej wpływową potęgę w Europie poprzez przejmowanie kontroli nad spornymi terytoriami i wykorzystując wojnę oraz manewry polityczne do zdobycia przewagi nad rywalami. W grze występuje sześć największych mocarstw tamtych czasów, a każde jest przedstawione za pomocą jednego koloru: Wielka Brytania na czerwono, Francja na niebiesko, Austria na białą, Prusy na czarno, Rosja na zielono i Imperium Osmańskie na pomarańczowo. Podczas rozgrywki w mniej niż sześć osób, gracze biorą udział w licytacji o przejęcie tymczasowej kontroli nad mocarstwami niebiorącymi udziału w grze, aby wykorzystać ich potencjał i zasoby na swoją korzyść.

Gra opiera się na podejmowaniu decyzji i planowaniu strategii. W grze nie ma kości. Wielka Brytania i Francja są zawsze w opozycji. Pozostałe mocarstwa mogą dołączać do francuskiej lub brytyjskiej koalicji, by dążyć do zniszczenia porewolucyjnej Francji lub pomóc Francji w pokonaniu Wielkiej Brytanii.

To jest główna instrukcja do gry Koalicje. Do gry dołączony jest również Przewodnik szybkiego startu. Przed rozpoczęciem rozgrywki wystarczy, że przynajmniej jeden z graczy zapozna się z tą Instrukcją. Pozostali gracze mogą ograniczyć się do przeczytania skróconej instrukcji, jeśli chcą zapoznać się z głównymi koncepcjami i mechaniką gry.

W Koalicjach występują trzy warianty rozgrywki: **rywalizacja** (od 3 do 6 graczy), **kooperacja** (od 2 do 5 graczy) oraz **tryb jednoosobowy**. Zasady zawarte w rozdziałach od 1 do 10 dotyczą gry dla 6 graczy. Dodatkowe zasady obowiązujące w grze dla 3 do 5 graczy zostały określone w **rozdziale 11**. Zasady gry kooperacyjnej i jednoosobowej zostały opisane w **rozdziale 12**.

SPIS TREŚCI

1. Komponenty	4	8. Bitwy	23
2. Przygotowanie rozgrywki	6	※ Przebieg bitwy	23
3. Warunki zwycięstwa	10	※ Zdolności specjalne kart Bitwy	24
4. Pojęcia podstawowe	10	※ Określenie wyniku bitwy i wyłonienie zwycięzcy	24
※ Koło Wojny	10	9. Aktualizacja stanu planszy	27
※ Terytoria i Szlaki Morskie	11	※ Mocarstwa, które były w Stanie Wojny, a teraz są w Stanie Pokoju	27
※ Wpływy	12	※ Mocarstwa, które były w Stanie Pokoju, a teraz są w Stanie Wojny	27
※ Porządek Mocarstw	12	※ Mocarstwa, które stają się Neutralne	27
※ Morale	12	10. Specjalne zdolności Generalów	29
※ Arbiter	12	11. Pomniejsze Mocarstwa	30
※ Generałowie i Oddziały	12	※ Pomniejsze Mocarstwa – często zadawane pytania	34
※ Garnizony i kontrola Terytorium	13	12. Tryb L'Empereur	34
※ Karty Bitwy	13	13. Scenariusze	40
※ Negocjacje w Koalicjach	13		
5. Przebieg rozgrywki	13		
6. Faza Dyplomacji	14		
※ Negocjacje dyplomatyczne	14		
※ Skutki Statusu Dyplomatycznego	15		
7. Faza Akcji	17		
※ Musztra	18		
※ Opodatkowanie oraz handel	18		
※ Przywództwo, subwencje i ruch Napoleona	18		
※ Mobilizacja	18		
※ Poszerzenie Wpływów	19		
※ Ruch	19		
a. Wybór Arbitra	19		
b. Rozwiązywanie Garnizonów	20		
c. Rodzaje ruchu	20		
d. Ogólne zasady poruszania się	21		
e. Umieszczenie Garnizonu	21		

1. KOMPONENTY

A Plansza do gry (dwustronna – *Rewolucja* oraz *Imperium*)

B Koło Wojny z obracającą się tarczą

C 24 pionki Generałów (podane wartości uwzględniają po jednym generale reprezentującym postać historyczną dla każdego Mocarstwa):
po 3 dla **a.** Wielkiej Brytanii, **b.** Prus oraz **c.** Imperium Osmańskiego;
po 4 dla **d.** Austrii i **e.** Rosji;
7 dla **f.** Francji

D 168 żetonów Oddziałów/Garnizonów:
g. 49 francuskich
h. 28 austriackich
i. 28 rosyjskich
j. 21 brytyjskich
k. 21 pruskich
l. 21 osmańskich

E 16 żetonów Wyboru Statusu Dyplomatycznego:
m. 4 dla Austrii
n. 4 dla Prus
o. 4 dla Rosji
p. 4 dla Imperium Osmańskiego

F 6 Fortec

G Pieniądze:
q. 8 Franków (o wartości 5)
r. 10 Szylingów (o wartości 2)
s. 20 Kopiejek (o wartości 1)

H 30 znaczników:
6 znaczników Statusu Dyplomatycznego [dyski]
6 znaczników Morale [serca]
6 znaczników Wpływu [gwiazdki]

6 znaczników Siły [sześciiany]
6 znaczników Arbitrów [walce]

I 40 kart Bitwy

J 12 kart Napoleona
(tryb rozgrywki L'Empereur)

+ 6 arkuszy pomocy gracza oraz niniejsza Instrukcja





1.



r.



2. PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



W grze występuje siedem scenariuszy.

Długie scenariusze:

- ✧ 1792: *I Koalicja antyfrancuska*
- ✧ 1798: *II Koalicja antyfrancuska*
- ✧ 1805: *III Koalicja antyfrancuska*

Średnie scenariusze:

- ✧ 1806: *IV Koalicja antyfrancuska*
- ✧ 1809: *V Koalicja antyfrancuska*

Krótkie scenariusze:

- ✧ 1812: *VI Koalicja antyfrancuska*
- ✧ 1813: *Święte Przymierze*

Każdy scenariusz może być rozegrany w gronie 3–6 graczy.

Długi scenariusz może trwać około* 150–180 min. Średni scenariusz powinien trwać około 120 min. Natomiast krótki scenariusz około 90 min.

**Jeśli twoja grupa graczy naprawdę lubi negocjacje i rozmowy przy stole, rozgrywka wydłuży się w kierunku górnej granicy.*

Scenariusze wykorzystują różne strony planszy. *Rewolucja* – na której Hannover i Brabant są Terytoriami Macierzystymi odpowiednio Wielkiej Brytanii i Austrii, a Karinthia jest osobnym Terytorium – jest używana do scenariuszy 1792 i 1798. Strona *Imperium* – w której nie ma Brabant ani Karinthia a Hannover jest Terytorium Spornym – jest używana w pozostałych 5 scenariuszach.

Zalecanym scenariuszem początkowym dla rozgrywki rywalizacyjnej jest 1805. Przygotowanie rozgrywki dla tego scenariusza zostało przedstawione poniżej. Przygotowanie rozgrywki

dla pozostałych scenariuszy zostało opisane w **rozdziale 13**.

Koalicje umożliwiają również rozgrywkę kooperacyjną (2–5 graczy) oraz jednoosobową, przy wykorzystaniu scenariusza 1805 i zasad Trybu L'Empereur. Szczegóły znajdują się w **rozdziale 12**.

WYBÓR MOCARSTW

W grze występuje 6 mocarstw: **Wielka Brytania, Francja, Austria, Prusy, Rosja i Imperium Osmańskie**. Wylosujcie lub wybierzcie Mocarstwa, którymi będziecie grać.

Przy rozgrywce dla 3–5 graczy należy zapoznać się z **rozdziałem 11**, dotyczącym Pomniejszych Mocarstw, nieprzypisanych na stałe do graczy.

PRZYGOTOWANIE PLANSZY (dla scenariusza 1805)

Odwróć planszę na **stronę Imperium**.

Umieść planszę gry na środku stołu, tak aby wszyscy gracze mieli do niej łatwy dostęp.

1 Status Dyplomatyczny: umieść każdy z poniższych znaczników Statusu Dyplomatycznego Mocarstw w następujących Strefach Statusu:

Czerwony lew: Austria (biały), Rosja (zielony)

Brązowy sześlong: Prusy (czarny)

Szare działo: Imperium Osmańskie (pomarańczowy)

Znaczniki Statusu Dyplomatycznego Wielkiej Brytanii (czerwony) i Francji (niebieski) nie są używane podczas rozgrywki dla 6 graczy. W rozgrywkach dla 3–5 graczy są one używane do pokazania kontroli nad Pomniejszymi Mocarstwami przez Brytyjczyków/Francuzów.

2 Znaczniki Morale: Umieść znacznik Morale każdego Mocarstwa na torze Morale w następujący sposób:

Imperium Osmańskie (pomarańczowy): 2
Rosja (zielony): 3
Prusy (czarny): 4
Wielka Brytania (czerwony): 5
Austria (biały): 9
Francja (niebieski): 11

3 Znaczniki Wpływu: Umieść znaczniki Wpływu wszystkich Mocarstw graczy na polu o na torze Wpływu.

4 Znaczniki Siły: Umieść znaczniki Siły wszystkich Mocarstw graczy na polu o na torze Siły.

5 Znaczniki Arbitra: umieść znaczniki Arbitra każdego z graczy na polu Arbitrów.

Przygotowanie rozgrywki dla poszczególnych Mocarstw:

6 Umieść pionki Generałów, a także żetony Oddziałów i Garnizonów na planszy zgodnie z poniższym opisem (Imperium Osmańskie rozmieszcza dodatkowo Fortecę). W nawiasach podano liczbę Oddziałów służących pod każdym Generałem.

7 Umieść niewykorzystanych Generałów, karty Bitwy, niewykorzystane żetony Oddziałów oraz wszelkie startowe Pieniądze obok planszy.

8 Potasuj karty Bitwy i utwórz z nich talię kart Bitwy. Następnie rozdaj każdemu z graczy karty z utworzonej talii. Początkowa liczba kart Bitwy

dla każdego Mocarstwa jest taka sama jak liczba Generałów posiadanych przez to Mocarstwo na planszy:



WIELKA BRYTANIA

Na mapie:

✱ Generałowic: London (1), Cornwall (o) i Napol (o)
✱ Garnizon: Lisboa

Poza mapą:

✱ Karty Bitwy x3



FRANCJA

Na mapie:

✱ Generałowic*: Normandie & Bretagne (3), Picardie (3), Lorraine (3), Provence (1), Lombardia (1)
✱ Garnizon: Lombardia

Poza mapą:

✱ Generałowic x2*
✱ Karty Bitwy x5

*Gracz francuski wybiera Napoleona na jednego z tych Generałów (na mapie albo poza mapą).



AUSTRIA

Na mapie:

✱ Generałowic: Bavaria (2), Tyrol (1), Venezia (3)
✱ Garnizon: Bavaria

Poza mapą:

✱ Generał x1
✱ Karty Bitwy x3



PRUSY

Na mapie:

✱ Generałowic: Berlin (o), Borussia (o), Saxonia (o)
✱ Garnizon: Warszawa

Poza mapą:

✱ Karty Bitwy x3
✱ Pieniądze x6

9 Umieść pozostałe Pieniądze i Fortece w pobliżu planszy, tworząc w ten sposób pulę zasobów ogólnych.

10 Umieść pozostałe karty Bitwy zakryte na planszy, na polu opisanym jako talia kart Bitwy, tworząc w ten sposób talię dobierania. Pod spodem znajduje się miejsce na stos odrzuconych kart Bitwy (jeśli w dowolnym momencie gry wszystkie karty z talii zostały dobrane, potasuj wykorzystane i odrzucone karty, i utwórz z nich nową zakrytą talię Bitwy).

Na planszy gry znajdują się również sylwetki szarych pionków na 6 Terytoriach. Są one istotne tylko podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Soldiers of Fortune*. W przeciwnym razie mogą zostać zignorowane.



3. WARUNKI ZWYCIĘSTWA



Są dwa sposoby na zwycięstwo w grze:

❖ **Zwycięstwo Wpływami:** jeśli twoje Mocarstwo jako pierwsze dotrze do pola **25** na torze Wpływu, natychmiast wygrywasz.

❖ **Zwycięstwo Zdobywcy Paryża:** jeśli na końcu rundy Generał któregośkolwiek Mocarstwa innego niż Francja zajmuje Paris – stołeczne terytorium Francji – gra dobiega końca, a gracz z największą liczbą punktów Wpływu (w tym gracz francuski) zwycięża.

Przed rozpatrzeniem zwycięstwa Zdobywcy Paryża, zastosuj następujące korekty na torze Wpływu:

+6 punktów Wpływu ⇨ jeśli masz Generała w Paris. **LUB**

+9 punktów Wpływu ⇨ jeśli masz Generała w Paris i jesteś częścią Koalicji brytyjskiej.

Zauważ, że możliwe jest, aby kilku graczy zdobyło więcej niż **25** punktów Wpływu po rozpatrzeniu tego warunku zwycięstwa.

Rozpatrywanie remisów: jeśli więcej niż jedno Mocarstwo posiada na koniec gry tyle samo punktów Wpływu, przełam remis używając następujących reguł:

1) Mocarstwo o najwyższej łącznej wartości kontrolowanych Terytoriów Spornych, **a następnie**

2) Mocarstwo z większą liczbą punktów Morale.

Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

4. POJĘCIA PODSTAWOWE



KOŁO WOJNY

Gra opiera się o mechanikę wyboru akcji.

Koło Wojny jest używane do określenia, które Mocarstwo będzie rozpatrywać daną akcję. Na kole znajduje się sześć dostępnych w grze akcji: Musztra, Opodatkowanie, Przywództwo, Mobilizacja, Poszerzenie Wpływów oraz Ruch.

Na tarczy Koła znajdują się symbole 6 Mocarstw biorących udział w grze. Te Mocarstwa to: Wielka Brytania, Francja, Austria, Rosja, Prusy i Imperium Osmańskie.

Kiedy symbol danego Mocarstwa znajduje się nad określoną akcją na Kole Wojny, to Mocarstwo przeprowadza tę akcję.

Po wykonaniu każdej akcji Koło obraca się o jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara, co oznacza, że każde Mocarstwo rozegra teraz inną akcję.

Kiedy Koło zatoczy pełny okrąg (tzn. symbol Wielkiej Brytanii znajdzie się z powrotem nad akcją Musztry), rozpoczyna się nowa runda.



TERYTORIA I SZLAKI MORSKIE

Terytorium reprezentuje region o istotnym znaczeniu gospodarczym lub politycznym. Szlak Morski łączy terytoria drogą morską.

Kontrola nad Terytoriami jest konieczna, aby zdobyć podatki (z Terytoriów Niezależnych) i punkty Wpływu (z Terytoriów Spornych i Terytoriów Macierzystych rywali), a tym samym zwyciężyć grę.

Każde Terytorium ma kolor, nazwę, a większość zawiera liczbę, reprezentującą generowane przez nie podatki lub Punkty Wpływu.

W grze występują cztery różne rodzaje Terytoriów:

A Terytoria Macierzyste: obszary kontrolowane przez Mocarstwa na początku gry.

Terytoria Macierzyste danego Mocarstwa mają ten sam kolor co jego znaczniki gry (np. Tyrol jest Terytorium Macierzystym Austrii). Mocarstwo kontroluje swoje Terytorium Macierzyste, chyba że znajduje się na nim znacznik Garnizonu innego Mocarstwa.

Terytorium Stołeczne: specjalny rodzaj Terytorium Macierzystego. Nazwa tego Terytorium jest podkreślona (np. Wiedeń to Terytorium Stołeczne Austrii).

B Terytoria Sporne: strategicznie ważne obszary, o które Mocarstwa walczyły ze sobą w okresie objętym grą.

Terytoria Sporne nie mają jednolitego koloru – są podzielone na kolorowe paski i dodatkowo zawierają liczbę w kółku z laurem.

Kolor pasków wskazuje, które Mocarstwa mogą uzyskać punkty Wpływu za kontrolowanie danego Terytorium (np. Bawaria to Terytorium Sporne, z którego punkty Wpływu mogą uzyskać Francja albo Austria).

C Terytoria Niezależne: obszary, które nie miały większego znaczenia strategicznego, ale w niektórych przypadkach miały pewne znaczenie gospodarcze.

Terytoria Niezależne są szare. Nie są one kontrolowane przez żadne z Mocarstw na początku gry (np. Wurttemberg jest Terytorium Niezależnym).

D Terytoria Nieprzekraczalne: Na mapie występują dwa brązowe Terytoria Nieprzekraczalne. Ich granica jest przedstawiona za pomocą brązowych, przerywanych linii. Reprezentują one pasma górskie Alp i Kaukazu. Na te Terytoria nie może wejść żaden Generał w żadnych okolicznościach.

Szlaki Morskie łączą nieprzylegające do siebie Terytoria przybrzeżne. Mogą być przemierzane w ramach akcji Ruchu przez Mocarstwa w Koalicji brytyjskiej.



WPŁYWY

Wpływy reprezentują prestiż i siłę Mocarstwa na tle jego rywali. Zdobywanie punktów Wpływu przekłada się na zwycięstwo w grze.

Gracze otrzymują punkty Wpływu za:

- 1) kontrolowanie Terytoriów Spornych zawierających kolor Mocarstwa kontrolowanego przez danego gracza,
- 2) kontrolowanie Terytoriów Macierzystych innych Mocarstw
- 3) zwycięskie bitwy.

Gracze oznaczają liczbę posiadanych punktów Wpływu na torze Wpływu.

PORZĄDEK MOCARSTW

Określa on względną siłę i biurokratyczną sprawczość poszczególnych Mocarstw.

Porządek Mocarstw jest używany do określenia ich kolejności, tam gdzie jest to potrzebne, rozstrzyga także ewentualne remisy przy przejmowaniu kontroli nad Pomniejszymi Mocarstwami.

1. Wielka Brytania, 2. Francja, 3. Austria, 4. Prusy,
5. Rosja, 6. Imperium Osmańskie.

MORALE

Morale reprezentuje wewnętrzny poziom poparcia dla działań Mocarstwa na arenie międzynarodowej.

Gracze wydają punkty Morale, aby zagrywać karty Bitwy. Gracze oznaczają liczbę posiadanych

punktów Morale na torze Morale. Wartość punktów Morale nigdy nie może spaść poniżej 0 ani wzrosnąć powyżej 15.

Mocarstwo otrzymuje punkty Morale, jeżeli zostanie wybrane przez inne Mocarstwo, które chce przenieść swoich Generałów, na Arbitra. Dodatkowo, Mocarstwo otrzymuje punkty Morale w wyniku rozpatrzenia akcji Przywództwa i Mobilizacji.

ARBITER

Arbitrzy reprezentują dyplomatyczne i wewnętrzne korzyści dla danego Mocarstwa wynikające z ruchu innego Mocarstwa.

Mocarstwo podejmujące akcję Ruch **musi** wybrać Arbitra. Arbiter nie może być w tej samej Koalicji co Mocarstwo rozpatrujące akcję Ruchu.

Wybrane Mocarstwo nie może odmówić przyjęcia roli Arbitra, ale może nie pozwolić poruszającemu się Mocarstwu na przeprowadzenie drugiej lub trzeciej Tury Ruchu.

Arbiter otrzymuje punkty Morale za każdą Turę Ruchu.

GENERAŁOWIE I ODDZIAŁY

Generałowie reprezentują przywódców wojskowych każdego z Mocarstw. Oddziały to bojowe jednostki Mocarstw służące pod dowództwem Generałów.

Generałowie służą do przemieszczania Oddziałów na planszy. Żetony Oddziałów są używane podczas bitew i mogą zostać odwrócone, aby stać się Garnizonami, które przejmują kontrolę nad danym Terytorium.

Jeśli Generałowie z dwóch różnych Mocarstw niebędących w tej samej Koalicji znajdą się na tym samym Terytorium, dochodzi do bitwy.

Żeton Oddziału musi być zawsze umieszczony pod pionkiem Generała tego samego Mocarstwa. Po umieszczeniu pod Generałem Oddziały zawsze

poruszają się z tym Generałem, chyba że zostaną przekształcone w Garnizon.

GARNIZONY I KONTROLA TERYTORIUM

Garnizony reprezentują statyczne siły używane do kontroli Terytorium.

Terytorium jest kontrolowane przez to Mocarstwo, które ma na nim znacznik Garnizonu.

Mocarstwo zawsze kontroluje swoje Terytoria Macierzyste, chyba że znajduje się na nich żeton Garnizonu innego Mocarstwa. Obecność Generałów przeciwników bez Garnizonu nie wpływa na kontrolę danego Terytorium.

Na każdym terytorium może znajdować się tylko 1 żeton Garnizonu. Znacznik Garnizonu znajduje się na rewersie żetonu Oddziału.

KARTY BITWY

Karty Bitwy reprezentują formacje taktyczne i manewry na polu bitewnym.

Karty Bitwy dodają Mocarstwu punkty Siły podczas bitwy. Maksymalna liczba kart Bitwy, które gracz może zagrać, jest równa liczbie Oddziałów, które ten gracz posiada w bitwie lub Oddziałów zapewniających wsparcie.

Koszt zagrania karty Bitwy wynosi 1 punkt Morale. Karty o wartości Siły między 2 a 5 posiadają również zdolność specjalną, którą gracz może rozpatrzyć.

Na końcu każdej akcji gracz może mieć na ręce **maksymalnie** tylko tyle kart Bitwy, ile wynosi limit dla kontrolowanego przez niego Mocarstwa: Francja – **10 kart**

Wszystkie pozostałe Mocarstwa – **6 kart**

Negocjacje w Koalicjach

Koalicje są oparte na negocjacjach i obietnicach, aczkolwiek żadna obietnica nie ma charakteru wiążącego. Wiążące są jedynie zasady związane z udziałem w Koalicji oraz dotyczące Pomniejszych Mocarstw, które kontrolujesz. *Caveat Emptor.*

5. PRZEBIEG ROZGRYWKI

W Koalicjach rozgrywka toczy się na przestrzeni serii rund do momentu, aż przynajmniej jedno Mocarstwo spełni jeden z warunków zwycięstwa. Runda składa się z dwóch faz: Dyplomacji oraz Akcji. Faza Akcji składa się z sześciu Tur Akcji.

1. Faza Dyplomacji (pomińcie podczas pierwszej rundy)

Następuje na początku każdej nowej rundy. Podczas Fazy Dyplomacji gracze jednocześnie decydują o Statusie Dyplomatycznym swoich Mocarstw na najbliższą rundę.

2. Faza Akcji

Następuje po zakończeniu Fazy Dyplomacji. Podczas tej fazy każde Mocarstwo otrzymuje możliwość wykonania sześciu Tur Akcji, z których każda składa się z innego typu akcji.

Gdy wszystkie Mocarstwa zakończą swoje akcje w danej turze, Koło Wojny obraca się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy symbol Wielkiej Brytanii wróci do akcji Musztry, Faza Akcji dobiega końca i rozpoczyna się nowa runda.

6. FAZA DYPLOMACJI

Koalicje to gra o dyplomacji i budowaniu sojuszy w epoce Napoleona. Koalicja kierowana przez Francuzów próbuje wzmocnić francuską potęgę na kontynencie, podczas gdy Koalicja kierowana przez Brytyjczyków stara się powstrzymać zapędy Francji. Inne Mocarstwa mogą dołączyć do jednej z tych Koalicji albo prowadzić politykę Neutralną bądź niezależną i Ekspansjonistyczną.

Faza Dyplomacji przebiega zgodnie z następującą kolejnością:

- 1) Negocjacje dyplomatyczne,
- 2) Deklaracja Statusu Dyplomatycznego,
- 3) Aktualizacja stanu planszy.

NEGOCJACJE DYPLMATYCZNE

Początkowy Status Dyplomatyczny Mocarstwa jest określony w zasadach tworzenia scenariusza.

Podczas Fazy Dyplomacji wszystkie Mocarstwa oprócz Wielkiej Brytanii i Francji mogą dowolnie zmieniać swój Status, lub mogą pozostać z tym samym Statusem, z wyjątkiem sytuacji, gdy dane Mocarstwo nie kontroluje swojego Terytorium Stołecznego (patrz poniżej).

Faza Dyplomacji to jedyny moment podczas rundy, w którym Status Dyplomatyczny Mocarstwa może zostać zmieniony.

Ta faza wyznacza krótki okres na otwartą dyskusję i negocjacje między graczami na temat tego, czy Mocarstwa powinny dołączyć, pozostać, zmienić

lub opuścić Koalicje (zaleca się, aby nie trwało to dłużej niż 3 minuty).

Po zakończeniu negocjacji każde Mocarstwo poza Wielką Brytanią i Francją w sekrecie wybiera jeden ze swoich żetonów Statusu Dyplomatycznego i kładzie go awersem do dołu. Następnie wszyscy gracze jednocześnie je ujawniają i umieszczają swój znacznik Statusu Dyplomatycznego na odpowiednim miejscu w strefie Statusu Dyplomatycznego:

Czerwony lew = w Koalicji brytyjskiej

Niebieski orzeł = w Koalicji francuskiej

Brązowy sześlong = Neutralność

Szare działo = Ekspansjonizm



Przykład: *Austria i Rosja przystąpiły do (lub postanowiły pozostać w) Koalicji brytyjskiej; Prusy są Neutralne; Osmanowie są Ekspansjonistami. Wielka Brytania i Francja przewodzą swoim Koalicjom przez całą grę, nie ma potrzeby oznaczania tego specjalnymi znacznikami.*

SKUTKI STATUSU DYPLOMATYCZNEGO

W Stanie Pokoju / w Stanie Wojny

W zależności od Statusu Dyplomatycznego Mocarstwa mogą być ze sobą w Stanie Pokoju lub Stanie Wojny. Jeśli Mocarstwo jest w Stanie Pokoju z innym Mocarstwem, nie może go zaatakować.

Status Dyplomatyczny:	W Stanie Pokoju z:	W Stanie Wojny z:
<i>Koalicja brytyjska</i>	✱ Inne Mocarstwa w Koalicji brytyjskiej ✱ Mocarstwa Neutralne*	✱ Mocarstwa Koalicji francuskiej ✱ Mocarstwa Ekspansjonistyczne
<i>Koalicja francuska</i>	✱ Inne Mocarstwa w Koalicji francuskiej ✱ Mocarstwa Neutralne*	✱ Mocarstwa Koalicji brytyjskiej ✱ Mocarstwa Ekspansjonistyczne
<i>Neutralność</i>	✱ Wszystkie pozostałe Mocarstwa	Nikt
<i>Ekspansjonista</i>	✱ Mocarstwa Neutralne*	✱ Mocarstwa Koalicji brytyjskiej ✱ Mocarstwa Koalicji francuskiej ✱ Inne Mocarstwa Ekspansjonistyczne

* Niemniej mogą zaatakować Generała Neutralnego Mocarstwa poza jego Terytorium Macierzystym.

Członkostwo w Koalicji

Członkowie tej samej Koalicji są nazywani Sojusznikami. Członkostwo Mocarstwa w Koalicji wiąże się z następującymi korzyściami i ograniczeniami:

- ✱ Mocarstwa mogą poruszać się przez Terytoria Kontrolowane przez Sojusznika, jeśli ten Sojusznik wyrazi na to zgodę.
- ✱ Sojusznicy mogą udzielać sobie wsparcia podczas bitew.

✱ Sojusznicy nie mogą atakować siebie nawzajem. Dodatkowo, Mocarstwo nie może zostawić Garnizonu na Terytorium Macierzystym Sojusznika, jeśli porusza się przez to Terytorium.

Wielka Brytania i Francja mogą zdecydować o usunięciu Mocarstwa z ich Koalicji. Mogą tego dokonać tylko podczas Fazy Dyplomacji.

Gdy Mocarstwo dołączy do Koalicji, może zostać wydalone przez gracza brytyjskiego/francuskiego

(co oznacza, że **musi** wybrać inny Status Dyplomatyczny: Ekspansjonista albo Neutralność).

Jeśli Mocarstwo zostaje wydalone z Koalicji, może wybrać jakikolwiek inny Status Dyplomatyczny, w ramach ogólnych ograniczeń określonych w tej Instrukcji.

Koalicja z Wielką Brytanią

Bycie w Koalicji z Brytyjczykami przynosi kilka korzyści:

1) Subwencje – Brytyjczycy mogą zaoferować swoje Pieniądze co najmniej jednemu Sojusznikowi Koalicyjnemu w ramach swojej akcji Przywództwa. Żadne inne Mocarstwo nie może dawać Pienędzy innym Mocarstwom (patrz **rozdział 7: Faza Akcji**).

2) Wpływ – jeśli Mocarstwo będące w Koalicji z Wielką Brytanią pokona francuskiego Generała, otrzymuje 2 punkty Wpływu zamiast 1.

3) Ruch Morski – członkowie Koalicji brytyjskiej mogą poruszać się po Szlakach Morskich (pod warunkiem, że gracz Wielkiej Brytanii wyrazi na to zgodę).

Koalicja z Francją

Bycie w Koalicji z Francją nie przynosi szczególnych korzyści. Jednak bycie w Koalicji z najpotężniejszą siłą militarną w Europie jest korzyścią samą w sobie.

Neutralność

Mocarstwa mogą zadeklarować się jako Neutralne (oprócz Wielkiej Brytanii i Francji).

Neutralność chroni gracza przed atakiem na jego Terytorium Macierzyste. Pozostałe Terytoria, na których obecny jest Neutralny gracz, dalej mogą zostać zaatakowane. Neutralność nakłada również pewne ograniczenia odnośnie do Terytoriów, w których Neutralny gracz może mieć swoich

Generałów i Garnizony. Więcej informacji na ten temat znajduje się w **rozdziale 9: Aktualizacja stanu planszy**.

Bycie Neutralnym oznacza również, że akcja Opodatkowania generuje podwójną liczbę Pienędzy.

Ekspansjonista

Mocarstwa mogą zadeklarować się jako Ekspansjonści (oprócz Wielkiej Brytanii i Francji).

Bycie Ekspansjonistą znosi wszelkie ograniczenia odnośnie do atakowanych Mocarstw (z wyjątkiem Terytoriów Macierzystych Mocarstw Neutralnych), pozwalając na implementację bardziej różnorodnych strategii.

W niektórych sytuacjach po zmianie Statusu Dyplomatycznego może zająć konieczność zaktualizowania sytuacji na planszy. Do takiej sytuacji dochodzi, gdy:

A. Mocarstwo, które staje się Neutralne i posiada Garnizon lub Generała na Terytorium Macierzystym innego Mocarstwa, albo posiada co najmniej jeden Garnizon lub Generała innego Mocarstwa na swoim Terytorium Macierzystym.

B. Mocarstwo posiada Garnizon lub Generała na Terytorium Macierzystym Mocarstwa, z którym było w Stanie Wojny, a teraz jest w Stanie Pokoju.

C. Generał zajmuje terytorium, na którym znajduje się Generał lub Garnizon Mocarstwa, z którym był w Stanie Pokoju, a teraz jest w Stanie Wojny (w tym Neutralni Generałowie/Garnizony poza swoimi Terytoriami Macierzystymi).

Zapoznaj się z **rozdziałem 9** niniejszej Instrukcji, aby dowiedzieć się więcej o rozpatrywaniu powyższych sytuacji.

7. FAZA AKCJI

Podczas swojej Tury Akcji możesz przeprowadzić tę akcję, która wynika z pozycji symbolu twojego Mocarstwa na Kole Wojny (patrz **rozdział 4 : Podstawowe pojęcia**).

Wszystkie akcje mogą być rozpatrzone jednocześnie z wyjątkiem akcji Ruchu, który powinien być przeprowadzony dopiero po zakończeniu wszystkich innych akcji. Alternatywnie, jeśli gracze wolą, akcje mogą być rozpatrywane po kolei jedna po drugiej. W tym przypadku należy przeprowadzić akcje w kolejności przedstawionej na poniższej

liście (np. Mocarstwo, którego symbol znajduje się na polu Musztry, rozpatruje swoją akcję jako pierwsze).

Przykład: Na poniższym obrazku symbol Rosji znajduje się obecnie nad akcją Przywództwa (5), więc gracz rosyjski rozpatruje tę akcję. W następnej turze rosyjska tarcza przesunęłaby się o jedno miejsce zgodnie z ruchem wskazówek zegara na akcję Mobilizacji (4), a gracz rosyjski rozpatrzyłby tę akcję.



Rodzaje akcji (i ich kolejność) są następujące:



1 – MUSZTRA



Dobierz na rękę jedną kartę Bitwy z talii, a następnie odrzuć z ręki jedną kartę (może to być nowo dobrana karta).



2 – OPODATKOWANIE ORAZ HANDEL



Opodatkowanie: dobierz Pieniądze w wysokości równej wartości terytorium z:

- ✱ wszystkich kontrolowanych przez ciebie Terytoriów Macierzystych twojego Mocarstwa,
- ✱ wszystkich kontrolowanych przez ciebie Terytoriów Spornych, na których nie ma pasków w kolorze twojego Mocarstwa.

Pamiętaj: Mocarstwa Neutralne podwajają liczbę Pienędzy, które otrzymują w ramach akcji Opodatkowania.



Handel: ta akcja jest dostępna tylko dla gracza brytyjskiego. Przeprowadza ją dodatkowo po rozpatrzeniu akcji Opodatkowania. W ramach tej akcji gracz dobiera Pieniądze w liczbie równej liczbie portów, które nie są kontrolowane przez Mocarstwo będące w Stanie Wojny z Wielką Brytanią [czyli 11 (całkowita liczba portów) minus liczba portów kontrolowanych przez Mocarstwa Ekspansjonistyczne i Mocarstwa w Koalicji francuskiej].



3 – PRZYWÓDZTWO, SUBWENCJE I RUCH NAPOLEONA



Przywództwo: możesz:

- 1) umieścić dowolną liczbę Generałów spoza mapy na kontrolowanych przez siebie Terytoriach **albo** przesunąć dowolną liczbę Generałów z planszy poza nią (nie można

wykonać obu akcji w tym samym czasie); **albo**:

2) dobrać 1 kartę Bitwy; **albo**:

3) otrzymać 1 punkt Morale.



Subwencje: ta akcja jest dostępna tylko dla gracza brytyjskiego. Może być wykonana jako *uzupełnienie* akcji Przywództwa. Gracz może zaoferować dowolną liczbę Pienędzy ze swojej puli jednemu lub kilku Mocarstwom w Koalicji brytyjskiej. Jeśli Mocarstwo, któremu zaoferowano Pieniądze, przyjmie Subwencję, Brytyjczycy otrzymują 1 punkt Wpływu za każde 3 Pieniądze (lecz maksymalnie 1 punkt za każde Mocarstwo), zaokrąglając w dół.



Ruch Napoleona: ta akcja jest dostępna tylko dla gracza francuskiego i tylko wtedy, gdy na planszy znajduje się Generał Napoleon (można go wprowadzić na planszę w ramach tej samej akcji Przywództwa). Wykonaj jedną Turę Ruchu (dowolnego typu) Napoleonem. Nie należy wybierać Arbitra. Akcja ta następuje przed ruchem gracza rosyjskiego, ale po wszystkich akcjach pozostałych Mocarstw.



4 – MOBILIZACJA



Użyj Pienędzy ze swojej puli, aby kupić dowolną kombinację żetonów: Oddziałów, Fortec, kart Bitwy i punktów Morale. Forteca kosztuje 5 Pienędzy. Wszystko inne kosztuje 1 Pieniądz. Nie ma ograniczeń co do liczby wymienionych powyżej elementów, które można nabyć w ramach jednej akcji. Dodatkowo, weź 1 kartę Bitwy za każdy pionek Generała twojego Mocarstwa, który znajduje się poza planszą.

Zakupione żetony Oddziałów można umieścić pod dowództwem dowolnego z Generałów na mapie. **Żaden Generał nie może mieć pod sobą więcej niż 3 żetony Oddziałów.**

Fortece: Fortece mogą być umieszczone na każdym Terytorium, które zawiera już jeden z twoich Garnizonów. Na każdym Terytorium może znajdować

się tylko jedna Forteca. Po umieszczeniu wszystkich 6 Fortec z puli zasobów ogólnych nie można uzyskać ich więcej. Forteca nie może być nigdy usunięta. Jeśli zmieni się kontrola nad Terytorium, na którym się znajduje, nowy Garnizon otrzymuje korzyść (tzn. punkty Siły, które Mocarstwo otrzyma za Garnizon wzrastają do 4).

Korupcja: dotyczy to wszystkich Mocarstw z wyjątkiem Wielkiej Brytanii. Mocarstwo przeprowadzające akcję Mobilizacji musi zwrócić całe niewydane Pieniądze z powrotem do puli zasobów ogólnych na koniec akcji. Te Pieniądze są utracone na skutek korupcji (Wielka Brytania może zachować swoje Pieniądze na kolejną rundę).

5 – POSZERZENIE WPŁYWÓW



Otrzymujesz punkty Wpływu za:

- ✱ kontrolowane przez ciebie Terytoria Sporne, które mają paski w kolorze twojego Mocarstwa; **lub**
- ✱ kontrolowane przez ciebie Terytoria Macierzyste innych Mocarstw.

Za dane Terytorium otrzymujesz tyle punktów Wpływu, ile wynosi widoczna na tym Terytorium wartość (na Terytoriach Spornych ta wartość znajduje się w okręgu laurowym). Możesz przeprowadzić tę akcję, nawet jeśli nie kontrolujesz już swojego Terytorium Stołecznego.

6 – RUCH



Przesuń dowolną liczbę swoich Generałów, wraz ze wszystkimi służącymi pod nim Oddziałami, zachowując poniższą kolejność działań:

- 1) Wybierz Arbitra.
- 2) Rozwiąż swój Garnizon na dowolnym Terytorium (*opcjonalnie*).
- 3) Pierwsza Tura Ruchu.
- 4) Rozpatrzenie wszystkich bitew.

5) Druga Tura Ruchu, jeśli tego zażadasz i za zgodą Arbitra.

6) Rozpatrzenie wszystkich bitew.

7) Trzecia Tura Ruchu, jeśli tego zażadasz i za zgodą Arbitra.

8) Rozpatrzenie wszystkich bitew.

1) Wybór Arbitra

Gracz musi wybrać inne Mocarstwo na Arbitra przed przemieszczeniem Generała. Arbiter musi zostać wybrany, nawet jeśli nie zostanie podjęty żaden ruch. Wybrane Mocarstwo nie może odmówić pełnienia roli Arbitra.

Ograniczenia dla Arbitra – nie możesz wybrać danego Mocarstwa na Arbitra, jeśli:

- ✱ jesteś w tej samej Koalicji co Mocarstwo,
- ✱ Morale tego Mocarstwa wynosi **15 punktów**,
- ✱ wybrałeś już Arbitra dla tego ruchu (tzn. nie możesz wybrać innego Arbitra, aby umożliwić drugą lub trzecią Turę Ruchu, jeśli pierwotny Arbiter odmówi po pierwszej turze).

Brak kwalifikującego się Arbitra: jeśli powyższe ograniczenia oznaczają, że nie ma żadnego Mocarstwa, które można wybrać na Arbitra, wolno ci wykonać tylko 1 Turę Ruchu.

Liczba Tur Ruchu: wybrany Arbiter natychmiast otrzymuje 1 punkt Morale. Możesz wtedy opcjonalnie podjąć pierwszą Turę Ruchu (tzn. zawsze musisz wybrać Arbitra, nawet jeśli nie zamierzasz przeprowadzać żadnego ruchu). Arbiter nie może odmówić zgody na wykonanie pierwszej Tury Ruchu.

Po rozstrzygnięciu bitew wynikających z tego ruchu możesz poprosić Arbitra o rozpatrzenie drugiej, a następnie trzeciej Tury Ruchu. Arbiter może odmówić Ci prawa wykonania drugiej lub trzeciej Tury Ruchu. Arbiter otrzymuje 1 punkt Morale za pierwszą turę, 2 punkty Morale za drugą i 3 punkty Morale za trzecią (tzn. jeśli Arbiter pozwolił poruszającemu się Mocarstwu na 3 Tury Ruchu, otrzymuje łącznie 6 punktów Morale).

Mocarstwo nie może kontynuować ruchu, jeśli w wyniku wyrażenia zgody na ruch Mocarstwo Arbitra będzie posiadać więcej niż 15 punktów Morale (np. jeśli przed pierwszą Turą Ruchu Arbiter miał 12 punktów Morale, poruszające się Mocarstwo mogłoby wykonać ruch tylko przez maksymalnie 2 tury, gdyż po tym czasie Arbiter miałby 15 punktów Morale i dalszy ruch nie byłby już dozwolony).

2) Rozwiązywanie Garnizonów

Możesz usunąć każdy ze swoich Garnizonów z dowolnego Terytorium. Żeton Garnizonu jest umieszczany poza planszą. Jeśli ten Garnizon znajdował się na Terytorium Macierzystym innego Mocarstwa, to kontrola nad tym Terytorium wraca do oryginalnego Mocarstwa będącego jego właścicielem lub, w innych przypadkach, to Terytorium staje się niekontrolowane.

Uwaga: Nie możesz dobrowolnie odwrócić raz umieszczonych żetonów Garnizonu z powrotem na stronę Oddziału.

3) Rodzaje Ruchu

Podczas każdej Tury Ruchu **każdy** z twoich Generałów może osobno wykonać jeden z trzech różnych rodzajów ruchu:

1) Przemarsz – Generał – porusza się na sąsiednie Terytorium (z wyjątkiem Terytoriów Nieprzekraczalnych).

2) Ruch Morski – brytyjski – Generał lub Generał Mocarstwa będącego w Koalicji brytyjskiej może poruszyć się do 3 Szlaków Morskich (przerywana czerwona linia przez morza na mapie). Jeśli Generał nie jest Brytyjczykiem, gracz brytyjski musi wyrazić zgodę przed rozpoczęciem ruchu, a ruch musi być wykonany zgodnie z ustaleniami. Poruszający się Generał musi rozpocząć Wyprawę Morską w porcie. Generał lub Garnizon w porcie, przez który porusza się Generał podczas Wyprawy

Morskiej, nie wpływa na ruch tego Generała. Tego posunięcia nie można łączyć z żadnym innym rodzajem ruchu. Ten ruch może być wykorzystany do ataku na inne Mocarstwo. Zauważ, że Ruch Morski jest jedynym sposobem dla każdego Generała na przemieszczenie się do lub z Wielkiej Brytanii.



Przykład: Garnizon francuski w Oporto nie utrudnia Wyprawy Morskiej Generała brytyjskiego między Cornwall a Lisboa.

3) Ruch Strategiczny – Generał – przesuwają się przez maksymalnie 3 Terytoria kontrolowane przez siebie lub Sojuszników (o ile wyrażą na to zgodę).

ODDZIAŁY Z GENERAŁEM

Oddziały zawsze przemieszczają się wraz z Generałem pod którym zostały umieszczone, o ile nie zostały przekształcone w Garnizon.

Nie można przekazywać Oddziałów między Generałami, ani też zostawiać ich celem dołączenia do innego Generała.

OGÓLNE ZASADY PORUSZANIA SIĘ

Wielu Generałów na jednym Terytorium: możesz przemieścić Generała na terytorium, które zostało opuszczone przez innego twojego Generała w tej samej Turze Ruchu, ale **nie możesz zakończyć ruchu z 2 lub więcej swoimi Generałami na tym samym Terytorium.**

Twoi Generałowie mogą zakończyć swój ruch na tym samym Terytorium, na którym znajdują się Generałowie należący do innych Mocarstw będący twoimi Sojusznikami.

UMIESZCZENIE GARNIZONU

Kiedy twój Generał wchodzi na lub opuszcza Terytorium albo wygrywa bitwę na tym Terytorium, możesz odwrócić żeton jednego z Oddziałów tego Generała na stronę Garnizonu. W ten sposób zaznaczysz, że twoje Mocarstwo przejęło kontrolę nad tym Terytorium. Możesz również umieścić Garnizon na jednym ze swoich Terytoriów Macierzystych jako część akcji Ruchu, aby zapewnić dodatkowy punkt Siły w każdej przyszłej bitwie w tym miejscu, oraz aby umożliwić umieszczenie tam Fortecy.

Mocarstwo nie może pozostawić Garnizonu na Terytorium Macierzystym Sojusznika, jeśli porusza się przez to Terytorium. Gdy Generał wyrusza z danego Terytorium, Garnizon pozostaje na miejscu. Jeśli Generał nie ma pod swoim dowództwem żadnych Oddziałów to nie może umieścić Garnizonu na zajmowanym przez siebie Terytorium.

Każde Terytorium może zawierać maksymalnie tylko 1 żeton Garnizonu.

Wielokrotne garnizonowanie: możesz umieścić Garnizon na każdym Terytorium, do którego wchodzi lub które opuszcza twój Generał w ramach swojego ruchu, pod warunkiem, że Generał ten posiada wystarczającą ilość żetonów Oddziałów, aby to zrobić. Może to obejmować garnizonowanie Terytorium, które opuszcza i na które wchodzi w tej samej akcji Ruchu.

Przykład: Nadeszła kolej Wielkiej Brytanii na przeprowadzenie akcji Ruchu. Wielka Brytania wybiera Imperium Osmańskie (Mocarstwo Ekspansjonistyczne) na Arbitra. Nie może wybrać Austrii ani Prus, gdyż są one w Koalicji brytyjskiej.

Z racji tego, że Wielka Brytania zamierza otworzyć front przeciwko Francji na Półwyspie Iberyjskim, nie chce wybrać Francji ani Rosji (które znajdują się w Koalicji francuskiej). Ani jedni, ani drudzy raczej nie zgodzą się na to, by Wielka Brytania przeprowadziła drugą Turę Ruchu. Osmanowie otrzymują 1 punkt Morale, a Wielka Brytania wykonuje pierwszą Turę Ruchu, przenosząc Generała z jednym Oddziałem z Cornwall do Oporto za pomocą Ruchu Morskiego ① oraz Generała z dwoma Oddziałami z London do Cornwall ②.



Następnie prosi Osmanów o zgodę na podjęcie drugiej Tury Ruchu. Osmanowie chcą otrzymać więcej Morale, więc się zgadzają i uzyskują 2 punkty Morale. W swojej drugiej Turze Ruchu, Wielka Brytania przesuwa Generała i dwa Oddziały z Cornwall do Lisboa za pomocą Ruchu Morskiego (może poruszać się do 3 Szlaków Morskich przy tym typie ruchu) ⑤.

Wielka Brytania nie prosi Osmanów o przeprowadzenie trzeciej Tury Ruchu. W ten sposób akcja Ruchu Wielkiej Brytanii dobiega końca.

Imperium Osmańskie zyskuje łącznie 3 punkty Morale, a Wielka Brytania rozstrzygnie teraz bitwę z Francją w Lisboa. Wielka Brytania wygrywa bitwę i umieszcza Garnizon w Lisboa.

Teraz kolej na Francję. Nie ma innego wyjścia, jak tylko spróbować zaradzić zagrożeniu, jakie spadło na francuski Garnizon w Madrid ze strony Brytyjczyków. Francja również wybiera Imperium Osmańskie na Arbitra. Imperium Osmańskie otrzymuje 1 punkt Morale. W pierwszej Turze Ruchu przemieszcza Generałów z Paris i Lombardia odpowiednio do Madrid i Catalonia ④. Może to zrobić, ponieważ Generałowie mogą poruszać się o maksymalnie 3 przyjazne Terytoria w ramach Ruchu Strategicznego. Chce zaatakować Brytyjczyków w Lisboa, gdy są jeszcze słabi, dlatego prosi

Osmanów o możliwość przeprowadzenia drugiej Tury Ruchu. Osmanowie już mają się zgodzić, gdy Wielka Brytania składa kontrofertę – jeśli Osmanowie nie wyrażą zgody na drugą Turę Ruchu dla Francji, Wielka Brytania podczas swojej kolejnej akcji Ruchu usunie swój Garnizon i Generała z Egypt, w wyniku czego Imperium Osmańskie przejmie nad nim kontrolę. Takie posunięcie oszczędzi Osmanom konieczności walki z Brytyjczykami o Egypt, więc się zgadzają. Francja nie może zaatakować Brytyjczyków i jej ruch dobiega końca.



8. BITWY



Kiedy wszyscy Generałowie zakończą Turę Ruchu, może zająć konieczność rozpatrzenia jednej lub więcej bitew.

Do bitwy dochodzi, gdy Generał przemieści się na Terytorium, na którym znajduje się Garnizon lub Generał innego Mocarstwa z którym jest w Stanie Wojny.

Jeśli w wyniku tej samej Tury Ruchu dojdzie do kilku bitew, gracz poruszający się decyduje o kolejności ich rozstrzygnięcia.

Przebieg bitwy:

1. Zsumowanie Siły Mocarstw w bitwie.
2. Deklaracja wsparcia dla atakującego, a następnie obrońcy.
3. Zagrywanie kart Bitwy (każdy gracz kolejno po jednej karcie).
4. Określenie wyniku bitwy i wyłonienie zwycięzcy.

1) Zsumowanie Siły Mocarstw

Zsumuj całkowitą Siłę Oddziałów atakujących i broniących się na Terytorium będącym polem bitwy. Generałowie i Garnizony Sojuszników na tym samym Terytorium bronią się wspólnie.

Generałowie w bitwach: Generał daje graczowi 1 punkt Siły.

Oddziały i Garnizony w bitwie: każdy Oddział i Garnizon dodają graczowi po 1 punkcie Siły. Garnizon dodaje 4 punkty Siły, jeśli na Terytorium znajduje się również Forteca.

Użyj znaczników Siły na torze Siły, aby zaznaczyć aktualną liczbę punktów Siły strony atakującej i broniącej się (użyj 1 znacznika dla obrońcy, nawet jeśli w obronie bierze udział kilka Mocarstw).

2) Deklaracja wsparcia

Generałowie posiadający Oddziały na Terytoriach sąsiadujących* z Terytorium będącym polem bitwy mogą zapewnić wsparcie atakującemu lub obrońcy. Wsparcie dla atakującego jest deklarowane jako pierwsze. Wsparcie może udzielić wielu Generałów z tego samego Mocarstwa.

**Oddziały brytyjskie mogą udzielać wsparcia poprzez Szlaki Morskie bezpośrednio połączone z Terytorium dotkniętym bitwą (np. Oddział w Cornwall może wspierać Oddziały walczące w Oporto, ale nie w Lisboa).*

Aby zapewnić wsparcie, Generał będący na sąsiadującym Terytorium:

- ✱ musi reprezentować to samo Mocarstwo co atakujący bądź obrońca, albo być jego Sojusznikiem,
- ✱ nie może brać udziału w bitwie ani wspierać żadnej innej bitwy w tej Turze Ruchu.

Każdy Oddział z Generałem pozwala na zagranie karty Bitwy w ramach wsparcia atakującego bądź obrońcy (sam Generał nie pozwala na zagranie karty Bitwy, więc Generał bez Oddziałów nie może zapewnić wsparcia).

3) Zagrywanie kart Bitwy

Karty Bitwy są następnie zagrywane, aby zwiększyć siłę atakującego bądź obrońcy. Liczba kart Bitwy, które można zagrać w trakcie pojedynczego konfliktu wynosi 1 kartę na każdy Oddział biorący udział w bitwie lub zapewniający wsparcie.

Garnizon nie pozwala na zagranie karty Bitwy.

Kolejność zagrywania kart: jeśli kontrolujesz Generała biorącego udział w bitwie bezpośrednio

lub poprzez zapewnienie wsparcia, zagrywasz na planszę jedną zakrytą kartę Bitwy za danego Generała bądź deklarujesz, że pasujesz, z zachowaniem następującej kolejności:

- 1) Mocarstwo, którego Generał wkroczył na terytorium (atakujący).
- 2) Mocarstwa z Generałami lub Garnizonem znajdującymi się na zaatakowanym Terytorium (obrońcy).
- 3) Mocarstwa z Generałami wspierającymi atakującego Generała (może to być to samo Mocarstwo co w kroku [1]).
- 4) Mocarstwa z Generałami wspierającymi obrońcę (może to być to samo Mocarstwo co w kroku [2]).

Za każdą zagrana kartę Bitwy zmniejsz swoje punkty Morale o 1 na torze Morale (zagrane 1 karty Bitwy kosztuje 1 punkt Morale).

Jeśli na początku bitwy wartość twoich punktów Morale wynosiła 0, nadal możesz zagrać w tej bitwie jedną kartę Bitwy.

Karty należy zagrywać zakryte. Rozdziel karty zagrane przez każdego Generała. Pomoże to śledzić efekty zdolności specjalnych opisanych na kartach. Powyższa sekwencja jest powtarzana, aż wszystkie zaangażowane Mocarstwa zadeklarują, że kończą zagrywanie kart Bitwy.

Gdy gracz pasuje: jeżeli w dowolnym momencie bitwy zdecydujesz się spasować zamiast zagrać kartę Bitwy, to twoje Mocarstwo już nie będzie mogło zagrać żadnej karty do końca rozpatrywanej bitwy.

Obowiązuje zakaz naradzania się: gracze nie mogą dyskutować między sobą o tym, które karty Bitwy należy zagrać.

Zauważ, że karta o wartości „3” może być opcjonalnie zagrana odkryta, jeśli chcesz rozpatrzyć jej efekt.

Zdolności specjalne kart Bitwy



(2) Ta karta dodaje 3 punkty Siły, jeśli bitwa ma miejsce na Terytorium, które kontrolujesz.



(3) Zagrane tej karty odkrytej pozwala ci ujawnić jedną kartę zagrana przez przeciwnika. Zauważ, że ujawniana karta musi być już zagrana.



(4) Każda para kart w stosie Generała z tym symbolem  to dodatkowy 1 punkt Siły.



(5) Jeśli przegrasz bitwę, tracisz dodatkowo 1 punkt Morale za każdą kartę „5”, którą zagrałeś.

4) Określenie wyniku bitwy i wyłonienie zwycięzcy

Po tym, jak każdy gracz zagra wszystkie karty Bitwy, które chce (lub może) zagrać, należy jednocześnie odkryć wszystkie zagrane karty. Całkowita wartość na kartach Bitwy, w tym wszelkie efekty specjalne tych kart, to wartość dodana do ostatecznej sumy punktów Siły dla każdej ze stron.

Bitwę zwycięża Mocarstwo lub w stosownych przypadkach Koalicja z najwyższą liczbą punktów Siły. Rozpatrz poniższe rezultaty bitwy oraz efekty specjalne z kart Bitwy. Wszystkie zagrane karty Bitwy należy umieścić odkryte na stosie kart odrzuconych na planszy.

We wszystkich przypadkach:

- ✱ Każdy Generał, który brał udział w bitwie, łącznie z Generałami zapewniającymi wsparcie, traci jeden Oddział.
- ✱ Każde Mocarstwo, które zagrało co najmniej jedną kartę Bitwy, dobiera jedną kartę Bitwy.

W przypadku remisu:

W sytuacji, gdy zarówno atakujące, jak i broniące się Mocarstwa mają taką samą liczbę punktów Siły

po odsłonięciu wszystkich kart Bitwy, następuje remis:

- ✳️ Garnizon lub Generał obrońcy (lub Generałowie z Koalicji) pozostają na Terytorium będącym polem bitwy. Atakujący Generał wycofuje się wraz z wszystkimi służącymi pod nim Oddziałami na najbliższe Terytorium, które jest pod kontrolą jego Mocarstwa (wybiera atakujący) lub poza planszę (w tej sytuacji wszystkie Oddziały służące pod tym Generałem przepadają).

Gdy wygraleś bitwę:

- ✳️ Jeśli byłeś atakującym, możesz zamienić jeden Oddział na Garnizon, aby przejąć kontrolę nad Terytorium.
- ✳️ Każde Mocarstwo, które brało udział w bitwie (nawet jeśli tylko zapewniało wsparcie) otrzymuje 1 punkt Wpływu, pod warunkiem, że został pokonany Generał przeciwnika. Jeśli na polu bitwy było więcej broniących się Generałów, otrzymuje się 1 punkt Wpływu za każdego pokonanego Generała.
- ✳️ Jeśli francuski Generał został pokonany, a zwycięskie Mocarstwo jest w Koalicji brytyjskiej, otrzymujesz 1 dodatkowy punkt Wpływu. Jest on przyznawany tylko Mocarstwom bezpośrednio zaangażowanym w bitwę, a nie tym, które zapewniły wsparcie.
- ✳️ Jeśli pokonałeś samotny Garnizon, nie otrzymujesz żadnego punktu Wpływu, nawet w przypadku, gdy posiadał on wsparcie.

Gdy przegrałeś bitwę:

- ✳️ Twój Generał (Generałowie) na Terytorium, na którym doszło do bitwy, traci wszystkie swoje Oddziały.
- ✳️ Przegrani Generałowie na danym Terytorium są usuwani i mogą zostać umieszczeni poza planszą lub na swoim Terytorium Stołecznym (wedle uznania pokonanego gracza). Jeśli

w stolicy znajduje się już Generał, pokonany Generał musi zostać umieszczony poza planszą.

- ✳️ Pokonane Garnizony są usuwane z mapy.

Zdobyte Fortece: Forteca na Terytorium, nad którym kontrolę przejmuje nowe Mocarstwo, nie jest usuwana. Mocarstwo zdobywa tę Fortecę, która teraz zapewnia premię do Siły nowemu Garnizonowi pozostawionemu przez zwycięską armię. Może również chronić Garnizon pozostawiony przez dowolne inne Mocarstwo w późniejszych Turach Ruchu.

Przykład: Prusy są w Koalicji brytyjskiej. Jest to Tura Ruchu gracza francuskiego, który przesuwając Napoleona wraz z 3 Oddziałami z Picardie do Holland oraz innego francuskiego Generała z 3 Oddziałami do Picardie. Ponieważ brytyjski Generał z 2 Oddziałami (nazwijmy go Wellington) i pruski Generał z 2 Oddziałami (nazwijmy go Blücher) są już obecni w Holland, konieczne jest rozstrzygnięcie bitwy. Holland jest obecnie niekontrolowana.



W pierwszym kroku obie strony bitwy sumują swoje punkty Siły i zaznaczają to na torze Siły. Koalicja brytyjska ma 6 punktów Siły (2 Generałów, 4 Oddziały), podczas gdy Francja posiada 4 punkty Siły (1 Generał, 3 Oddziały).



Kolejnym krokiem jest prośba o wsparcie i deklaracja wsparcia ze strony Generałów z sąsiednich obszarów. Gracze francuscy i brytyjscy deklarują,

że ich Generałowie odpowiednio w Picardie i London zapewnią wsparcie.

Gracze zagrywają teraz karty Bitwy. Gracz francuski zagrywa zakrytą kartę, pochodzącą z Oddziału służącego pod Napoleonem oraz traci 1 punkt Morale. Koalicja brytyjska zagrywa 2 karty Bitwy, pochodzące z Oddziałów służących pod Wellingtonem i Blücherem. Wielka Brytania i Prusy tracą po 1 punkcie Morale. Następnie, gracz francuski zagrywa kolejną kartę Bitwy pochodzącą z Oddziału od swojego wspierającego Generała, umieszczając ją w odrębnym stosie oraz obniża swoje punkty Morale o 1. Gracz brytyjski też zagrywa kartę Bitwy do osobnego stosu, pochodzącą z Oddziału z Generałem w London.

Powyższy proces jest powtórzony, jednakże Generał w London nie może zapewnić więcej wsparcia, gdyż posiada tylko 1 Oddział, przez co może zagrać maksymalnie jedną kartę w trakcie trwania całej bitwy. Następnie, ani Prusy, ani Wielka Brytania nie mogą zagrać więcej kart Bitwy, ponieważ nie mają wystarczającej liczby Oddziałów pod dowództwem swoich Generałów. Francja może zagrać jeszcze 2 karty (po jednej za każdego Generała), poświęcając resztę swoich punktów Morale. Teraz nadszedł czas na rozpatrzenie efektów kart. Gracze odwracają karty znajdujące się na poszczególnych stosach.

Gracze sumują punkty Siły dla każdej ze stron. Francja otrzymuje +1 punkt Siły za zagranie pary kart Siły „4” ①. Łączna suma punktów Siły Francji wynosi 24 („4” w bitwie plus 20 z kart Bitwy). Łączna suma punktów Siły Koalicji brytyjskiej wynosi 26 (6 w bitwie plus 20 z kart Bitwy). Napoleon przegrywa!



Wszyscy zwycięscy Generałowie muszą utracić po jednym Oddziale ②, w tym i Generał zapewniający wsparcie z London. Napoleon traci wszystkie swoje Oddziały ③ i zostaje przeniesiony do Paris ④. Wspierający francuski Generał traci 1 Oddział.

Każde Mocarstwo, które brało udział w bitwie, dobiera 1 kartę Bitwy z talii. Wreszcie Wielka Brytania i Prusy otrzymują po 2 punkty Wpływu, po czym aktualizują pozycję swoich znaczników na torze Wpływu (Mocarstwa w Koalicji brytyjskiej, które pokonają francuskiego Generała w bitwie, otrzymują za to dodatkowo jeden punkt Wpływu).



9. AKTUALIZACJA STANU PLANSZY



Po zmianach Statusu Dyplomatycznego Mocarstw może zająć konieczność natychmiastowej aktualizacji sytuacji na planszy, aby uniknąć sprzeczności z nową sytuacją dyplomatyczną.

1) Mocarstwa, które były w Stanie Wojny, a teraz są w Stanie Pokoju

W sytuacji, gdy Mocarstwo posiada Garnizon lub Generała na Terytorium Macierzystym Mocarstwa, z którym było w Stanie Wojny, a teraz jest w Stanie Pokoju:

- ✱ Garnizony muszą zostać usunięte i przydzielone jako Oddziały do Generałów tego Mocarstwa (jeśli nie jest to możliwe, każdy Garnizon należy wymienić na 1 Pieniądz),

- ✱ jeśli Mocarstwa są w tej samej Koalicji, Generałowie mogą pozostać na tym Terytorium według uznania Mocarstwa kontrolującego to Terytorium. Jeśli Mocarstwo nie wyraża na to zgody albo gdy Mocarstwo stało się Neutralne, Generałowie muszą zostać przeniesieni do najbliższego Terytorium kontrolowanego przez jego Mocarstwo, lub poza planszę (w tej sytuacji, wszelkie Oddziały służące pod tym Generałem przepadają).

2) Mocarstwa, które były w Stanie Pokoju, a teraz są w Stanie Wojny

W sytuacji, gdy Generał zajmuje Terytorium, na którym znajduje się Generał lub Garnizon Mocarstwa, z którym był w Stanie Pokoju, a teraz jest w Stanie Wojny (w tym Neutralni Generałowie/Garnizony poza swoim Terytorium Macierzystym):

- ✱ jak tylko zaczniesz obowiązywać nowy Status Dyplomatyczny, ustalcie które Mocarstwo posiada najwięcej punktów Siły na danym Terytorium,

- ✱ jeśli liczba punktów Siły obu Mocarstw jest taka sama, Mocarstwo z Garnizonem traktuje się jako posiadające najwięcej punktów Siły. Jeżeli nie ma Garnizonu, obie strony rozgrywają „Papier, kamień, nożyce”, przegrany jest uznawany za słabsze Mocarstwo,

- ✱ jeśli słabsze Mocarstwo posiada na tym Terytorium Garnizon, to musi go rozwiązać i przydzielić jako Oddział do swojego Generała (jeśli nie jest to możliwe, Garnizon należy wymienić na 1 Pieniądz) i wycofać swojego Generała oraz wszystkie służące pod nim Oddziały do najbliższego kontrolowanego przez siebie Terytorium lub poza planszę (w tej sytuacji, wszelkie Oddziały służące pod tym Generałem przepadają).

3) Mocarstwa, które stają się Neutralne

Kiedy Mocarstwo staje się Neutralne, zaktualizuj stan planszy, jak w pkt 1) powyżej.

Jeśli Mocarstwo Neutralne ma Garnizon lub Generała na Terytorium Macierzystym innego Mocarstwa, albo Generała na niekontrolowanym Terytorium: musi wycofać swojego Generała oraz wszystkie służące pod nim Oddziały do najbliższego kontrolowanego przez siebie Terytorium, lub poza planszę (w tej sytuacji, wszelkie Oddziały służące pod tym Generałem przepadają). Garnizon jest usuwany i przydzielany jako Oddział do swojego Generała (jeśli nie jest to możliwe, Garnizon należy wymienić na 1 Pieniądz).

Garnizony Mocarstwa Neutralnego na Terytoriach, które nie są Terytoriami Macierzystymi, zostają na planszy. Generał tego Mocarstwa może tam pozostać lub wejść w późniejszym Ruchu (tzn.

w przypadku kontrolowanego przez siebie Terytorium niebędącym Terytorium Macierzystym). Inne Mocarstwa mogą jednak zaatakować takie Terytorium. Jest to jedyny wyjątek od zakazu ataku Mocarstwa Neutralnego.

Generał Mocarstwa Neutralnego nie może wchodzić na Terytoria Niekontrolowane przez to Mocarstwo. Żaden Generał innego Mocarstwa nie może wchodzić na Terytoria Macierzyste Mocarstwa Neutralnego.



Przykład (A): Przed Fazą Dyplomacji Prusy (Koalicja brytyjska) przejęły kontrolę nad Wien, stolicą Austrii. W związku z tym, podczas Fazy Dyplomacji, Austria wybrała Neutralność. Wymaga to natychmiastowej aktualizacji stanu planszy w Wien. Tamtejszy pruski Garnizon zostaje przydzielony jako Oddział do pruskiego Generała na tym Terytorium, a pruski Generał wraz ze swoimi Oddziałami przemieszczają się na najbliższe Terytorium kontrolowane przez Prusy. Austriacki Generał i Garnizon pozostają w Saxonia, ponieważ nie jest to Terytorium Macierzyste rywalizującego Mocarstwa. Ponieważ Saxonia nie jest Terytorium Macierzystym Austrii, Generał i tamtejszy Garnizon mogą zostać zaatakowane przez rywalizujące Mocarstwa, nawet jeśli Austria jest teraz Neutralna.



Przykład (B): Na koniec Fazy Dyplomacji Austria przeszła z Koalicji brytyjskiej do Koalicji francuskiej. Rosja postanowiła pozostać w Koalicji brytyjskiej. W konsekwencji Austria i Rosja z Sojuszników w Stanie Pokoju stały się rywalami w Stanie Wojny. Wymaga to natychmiastowego zaktualizowania sytuacji na planszy w Galicia.

Zarówno wartość Siły rosyjskiego Generała, jak i austriackiego Garnizonu wynosi 1, więc uznaje się, że austriacki Garnizon ma najwięcej Siły na tym Terytorium. Jedynym miejscem, do którego może przenieść się rosyjski Generał, jest Podolia (Polesie ma już rosyjskiego Generała, a Warszawa i Bessarabia nie są kontrolowane przez Rosjan).

10. SPECJALNE ZDOLNOŚCI GENERALÓW



Jest to reguła opcjonalna, rekomendowana dla bardziej doświadczonych graczy.

Oprócz Napoleona, każde Mocarstwo posiada jednego Generała ze zdolnością specjalną. Obowiązują one oprócz standardowych zasad dla poniższych Generałów:

A. Wellington (*Wielka Brytania*)



Wellington pozwala graczowi brytyjskiemu dodać punkty Siły Mocarstwu podczas każdej bitwy, którą wspiera Wellington (oprócz dostarczania kart Bitwy do wsparcia jak zwykle z dowolnymi Oddziałami, które posiada). Liczba dodanych punktów Siły w ramach wsparcia jest równa 1 plus liczba Oddziałów służących pod Wellingtonem.

Wellington nie udziela w ten sposób wsparcia w bitwie przez Szlak Morski (w przeciwieństwie do standardowego wsparcia).

B. Schwarzenberg (*Austria*)



Ilekroć Schwarzenberg otrzymuje w bitwie wsparcie od armii innych Mocarstw, może zagrać 1 dodatkową kartę Bitwy za każde wspierające go Mocarstwo (nadal kosztuje go to 1 punkt Morale za każdą zagrana kartę Bitwy).

C. Blücher (*Prusy*)



Jeśli Blücher przegra bitwę, traci maksymalnie tylko 2 Oddziały (nawet jeśli posiada 3). Ponadto może wycofać się na sąsiednie Terytorium, wolne od wrogich Generałów czy Garnizonów (ale może też wrócić do Berlina albo zostać przeniesiony poza planszę, zgodnie ze standardowymi zasadami).

D. Kutuzow (*Rosja*)



Jeśli Kutuzow jest obrońcą w bitwie, może się z niej wycofać, tracąc tylko 1 Oddział, zaraz po pierwszym etapie przebiegu bitwy, tj. zsumowania punktów Sił stron bitwy. Należy go przenieść na sąsiednie Terytorium, wolne od wrogich Generałów i Garnizonów.

E. Wielki Wezyr (*Imperium Osmańskie*)



Jeśli Wielki Wezyr zostanie pokonany w bitwie, należy go natychmiast umieścić na dowolnym Terytorium kontrolowanym przez Imperium Osmańskie (na którym nie ma innego osmańskiego Generała) wraz z 1 osmańskim Oddziałem.

11. POMNIEJSZE MOCARSTWA



W rozgrywce dla 3-5 graczy nadal należy używać wszystkich sześciu Mocarstw. Niemniej, w zależności od liczby graczy, niektóre Mocarstwa są uważane za Pomniejsze Mocarstwa. Rozpoczynają one grę niekontrolowane przez żadnego z graczy. Mocarstwa niebędące pomniejszymi nazywane są Głównymi Mocarstwami i są przydzielane graczom w standardowy sposób.

Pomniejsze Mocarstwo w rozgrywce **5-osobowej**: Imperium Osmańskie

Pomniejsze Mocarstwo w rozgrywce **4-osobowej**: Prusy i Imperium Osmańskie

Pomniejsze Mocarstwo w rozgrywce **3-osobowej**: Rosja, Prusy i Imperium Osmańskie albo Austria, Prusy i Imperium Osmańskie

Do czasu ich pierwszej akcji Musztry, Pomniejsze Mocarstwa nie będą kontrolowane przez żadnego z graczy (patrz poniżej). Po pierwszej rundzie gry Pomniejsze Mocarstwa zawsze będą pod kontrolą jednego z Głównych Mocarstw. Z pewnymi wyjątkami, mogą one wykonywać te same akcje co Główne Mocarstwa, dając tym samym kontrolującym je Mocarstwom większą przestrzeń do działania w aspekcie pokonywaniu rywali i przemieszczaniu się przez Terytoria. Same Pomniejsze Mocarstwa nie otrzymują punktów Wpływu i mogą zwyciężyć rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Pomniejsze Mocarstwa należy przygotować tak jak Główne Mocarstwa, z zachowaniem następujących wyjątków:

- ✱ Pomniejsze Mocarstwa nie używają znaczników Wpływu.

- ✱ Rozpoczynają grę bez Pienędzy (choć mogą je wygenerować w ramach akcji Opodatkowania).

Przejęcie kontroli nad Pomniejszymi Mocarstwami

Kontrola nad Pomniejszym Mocarstwem jest określana za każdym razem, gdy symbol tego Mocarstwa na Kole Wojny przesuwają się na akcję Musztry. W tym momencie – zanim jakiegokolwiek akcje zostaną podjęte przez któregokolwiek gracza w danej turze – wszyscy gracze jednocześnie potajemnie licytują zero lub więcej punktów Morale kontrolowanego przez siebie Głównego Mocarstwa, aby spróbować wygrać licytację, a w efekcie kontrolę nad danym Pomniejszym Mocarstwem podczas najbliższej rundy.

Aby to zrobić, gracze biorą do zamkniętej pięści tyle żetonów Oddziałów spoza planszy lub Pienędzy z puli, ile chcą wylicytować. Liczba ta powinna odpowiadać liczbie posiadanych punktów Morale, które gracze wykorzystają do licytacji. Gracz nie może wziąć do ręki więcej żetonów, niż posiada punktów Morale.

Gdy każdy z graczy dokona wyboru, wszyscy jednocześnie ujawniają swoją ofertę, otwierając dłoń.

W przypadku remisu (w tym, gdy każdy gracz licytuje zero), zwycięża gracz kontrolujący Mocarstwo, które jest najwyżej usytuowane w poniższej kolejności Mocarstw (zobacz **rozdział 4: Porządek Mocarstw**).

Wyjątek: Jeśli Pomniejsze Mocarstwo nie kontroluje swojej stolicy na początku swojej akcji Musztry, nie dochodzi do licytacji. To Pomniejsze Mocarstwo automatycznie jest pod kontrolą Głównego

Mocarstwa, które kontroluje jego stolicę (lub Główne Mocarstwo kontrolujące Pomniejsze Mocarstwo, które z kolei kontroluje stolicę Pomniejszego Mocarstwa rozpatrującego aktualnie akcję Musztry).

Po wygraniu licytacji gracz przejmuje kontrolę nad Pomniejszym Mocarstwem i redukuje swoje punkty Morale o tyle punktów, ile zainwestował podczas licytacji. Mocarstwa, które nie wygrały licytacji, nie tracą punktów Morale.

Następnie należy umieścić znacznik Statusu Dyplomatycznego Pomniejszego Mocarstwa pod znacznikiem kontrolującego je Mocarstwa w Strefie Statusu Dyplomatycznego (jeśli te Mocarstwa były w Stanie Wojny, teraz są w Stanie Pokoju). W razie potrzeby zaktualizuj sytuację na planszy (patrz **rozdział 9**).



Przykład: W rozgrywce dla 4 graczy rozpoczyna się pruska akcja Musztry. Prusy to Pomniejsze Mocarstwo, a gracz austriacki licytuje najwięcej Morale i przejmuje nad nimi kontrolę. Wymaga to natychmiastowej aktualizacji sytuacji na planszy w Silesia, ponieważ oba Mocarstwa są kontrolowane przez tego samego gracza, a więc są teraz w Stanie Pokoju. Austriacki Garnizon w Silesia musi zostać usunięty – jest przydzielony jako Oddział do tamtejszego Generała. Ponieważ ten sam

gracz kontroluje Prusy i Austrię, austriacki Generał pozostaje w Silesia.

Jeśli Mocarstwo w Koalicji uzyska kontrolę nad Pomniejszym Mocarstwem, to Mocarstwo automatycznie dołącza do tej Koalicji. Zarówno gracz brytyjski, jak i francuski nie mogą odmówić. Podobnie, nie mogą wydalić Pomniejszego Mocarstwa ze swojej Koalicji na początku Fazy Dyplomacji. Aby wydalić Pomniejsze Mocarstwo, musieliby wydalić również kontrolujące je Główne Mocarstwo.

Generałowie i Oddziały znajdujące się poza planszą, a także karty Bitwy i wszystkie Pieniądze Pomniejszego Mocarstwa są przekazywane nowemu kontrolującemu je graczowi. Ten gracz musi je umieścić w osobnym miejscu (ponieważ może później zająć konieczność przekazania tych komponentów innemu graczowi).

Kontrolujący gracz przejmuje wszystkie akcje przejętego Pomniejszego Mocarstwa, zaczynając od akcji Musztry, aż do momentu, gdy to Pomniejsze Mocarstwo będzie rozgrywało kolejną akcję Musztry. W tym momencie wszyscy gracze ponownie licytują, aby zdobyć kontrolę nad tym Pomniejszym Mocarstwem.

Zasady korzystania z Pomniejszych Mocarstw

✱ **Kluczowa zasada:** kiedy kontrolujesz Pomniejsze Mocarstwo, jest ono traktowane tak, jakby było w Koalicji z twoim Głównym Mocarstwem. Dzieje się tak nawet wtedy, gdy Główne Mocarstwo określa się jako Neutralne albo Ekspansjonistyczne – tzn. nie jest ani w Koalicji brytyjskiej, ani francuskiej. Podczas ruchu umieszczania i usuwania Garnizonów oraz udzielania wsparcia w bitwach stosuje się te same zasady, które dotyczą Sojuszników. W rozgrywkach dla 3-4 graczy, jeśli kontrolujesz co najmniej dwa Pomniejsze Mocarstwa, wszystkie one współdziałają z twoim Głównym Mocarstwem, tak jakby były w tej samej Koalicji.

❖ Pomniejsze Mocarstwa nie rozpatrują akcji Poszerzenia Wpływu i nie mogą zwyciężyć.

❖ Status Dyplomatyczny Pomniejszego Mocarstwa zmienia się tak, aby odpowiadał statusowi kontrolującego go Głównego Mocarstwa, jeśli zmieni się on podczas Fazy Dyplomacji (np. gdy Główne Mocarstwo przejdzie z brytyjskiej Koalicji do francuskiej, wszystkie kontrolowane przez nie Pomniejsze Mocarstwa również natychmiast opuszczą Koalicję brytyjską i dołączą do Koalicji francuskiej).

❖ Pomniejsze Mocarstwa mogą zdobywać punkty Wpływu w wyniku zwyciężania bitew. Punkty Wpływu są przyznawane Głównemu Mocarstwu, które je kontroluje (np. jeśli Wielka Brytania kontroluje Prusy, a Prusacy biorą udział w zwycięskiej bitwie przeciwko austriackiemu Generałowi, Wielka Brytania otrzyma 1 punkt Wpływu, który wywalczyli Prusacy. Gdyby w tej samej bitwie brał udział również brytyjski Generał, Brytyjczycy otrzymaliby 2 punkty Wpływu).

❖ Pomniejsze Mocarstwa w Koalicji brytyjskiej nie otrzymują dodatkowego punktu Wpływu za pokonanie francuskiego Generała.

❖ Brytyjczycy mogą przekazać Subwencję Pomniejszeniu Mocarstwu, w tym takiemu, które kontrolują. Nie generują one jednak punktów Wpływu z tego tytułu.

Niekontrolowane Pomniejsze Mocarstwa

Do czasu pierwszej akcji Musztry Pomniejszego Mocarstwa w pierwszej rundzie gry, będzie ono niekontrolowane. W tej sytuacji obowiązują następujące zasady:

❖ Niekontrolowane Pomniejsze Mocarstwo nie podejmuje żadnych akcji (np. nie pobierze dochodu podczas swojej akcji Opodatkowania).

❖ Pomniejsze Mocarstwo nie może zostać wybrane na Arbitra.

❖ Jeśli Pomniejsze Mocarstwo zostanie zaatakowane, a atakujący nie jest w Koalicji brytyjskiej, gracz brytyjski przejmuje tymczasową kontrolę nad Pomniejszym Mocarstwem. Jeśli atakujący jest w Koalicji brytyjskiej, tymczasową kontrolę nad tym Pomniejszym Mocarstwem przejmie gracz francuski.

❖ Gracz przejmujący tymczasową kontrolę zagrywa karty Bitwy Pomniejszego Mocarstwa (według własnego uznania). Zgodnie z obowiązującymi zasadami inne Mocarstwa mogą zapewnić wsparcie atakującemu. Jeśli niekontrolowane Pomniejsze Mocarstwo wygrywa bitwę, żadne Mocarstwo nie otrzymuje za to punktów Wpływu.

Przykład: Podczas rozgrywki dla 5 graczy, w wyniku obrotu Koła Wojny rozpoczyna się akcja Musztry Imperium Osmańskiego ❶. Gra zostaje przerwana, aby umożliwić graczom licytację o kontrolę nad Imperium Osmańskim (które to w rozgrywce dla 5 graczy jest Pomniejszym Mocarstwem). Ktokolwiek wygra licytację, przejmie kontrolę nad Osmanami do czasu, gdy koło zatoczy pełny okrąg, wracając do następnej akcji Musztry Osmanów. Wtedy ponownie dochodzi do licytacji.

Każdy gracz w tajemnicy umieszcza żetony Oddziałów ze swojego zasobu (ale nie więcej, niż posiada punktów Morale), które chce wylicytować, aby przejąć kontrolę nad Imperium Osmańskim. Następnie wszyscy gracze jednocześnie ujawniają swoją ofertę. Wielka Brytania zalicytowała 2, a Austria i Rosja po 3. Francja i Prusy licytują 0. W losowaniu odwołujesz się do kolejności Mocarstw, aby zobaczyć, kto wygrywa. Austria jest wyżej od Rosji w kolejności i dlatego wygrywa. Austria płaci 3 punkty Morale ❷. Punkty Morale Rosji i Wielkiej Brytanii pozostają bez zmian, gdyż tylko zwycięzca licytacji wydaje swoje punkty Morale.

Osmanowie byli wcześniej kontrolowani przez Rosjan, więc gracz rosyjski przekazuje osmańskie komponenty spoza planszy wraz z kartami Bitwy graczowi austriackiemu ⑤, który umieszcza je w swoim obszarze gry. Znacznik Statusu Dyplomatycznego Imperium Osmańskiego zostaje przesunięty spod znacznika Rosji pod znacznik Austrii ④. Ponieważ Imperium Osmańskie jest teraz kontrolowane przez Austriaków, natychmiast zmieniają oni swój Status Dyplomatyczny z Koalicji brytyjskiej na Neutralny, dopasowując się do Austrii.

Przejście na Neutralność wymaga natychmiastowej aktualizacji stanu planszy w Wallachia. Dzieje się tak dlatego, że Generał innego Mocarstwa (chyba że jest kontrolowany przez tego samego gracza) nie może pozostać na, ani przenieść się na Terytorium Macierzyste Mocarstwa Neutralnego. Rosyjski Generał na Wallachia musi albo przenieść się na najbliższe Terytorium kontrolowane przez Rosjan, albo zostać umieszczony poza planszą (w takim przypadku straciłby wszystkie swoje Oddziały). Ma dwie opcje najbliższego Terytorium i przenosi się do Podolia ⑤.

Konieczna jest również aktualizacja na planszy w Bessarabia, gdyż nie jest możliwe posiadanie Generałów/Garnizonów przeciwnych Mocarstw na tym samym Terytorium, chyba że są w Koalicji lub są kontrolowane przez tego samego gracza. Ponieważ Bessarabia nie jest Terytorium Macierzystym ani Rosji, ani Imperium Osmańskiego, te Mocarstwa na tym Terytorium nie są traktowane jako Mocarstwa w Stanie Pokoju, toteż należy ustalić, które Mocarstwo ma tam najwięcej punktów Siły.

Imperium Osmańskie ma 4 punkty Siły (1 Generał, 1 Garnizon, 2 Oddziały). Rosja ma 2 punkty Siły (1 Generał, 1 Oddział). W związku z tym rosyjski Generał i służący pod nim Oddział muszą odejść. Mogą przenieść się poza mapę albo na najbliższe Terytorium kontrolowane przez Rosjan. Ponieważ w Podolia znajduje się już rosyjski Generał, przenosi się on do Crimea ⑥.

Kontrola nad Imperium Osmańskim jest już ustalona, a gracze mogą przeprowadzać swoje akcje. Gracz austriacki rozpatruje akcję Musztry dla Imperium Osmańskiego.



POMNIEJSZE MOCARSTWA – często zadawane pytania

Co się dzieje na planszy, gdy przejmę kontrolę nad Pomniejszym Mocarstwem?

Jeśli przed przejęciem kontroli nad Pomniejszym Mocarstwem byłeś z nim w Stanie Pokoju – tzn. byliście w tej samej Koalicji lub ty i to Pomniejsze Mocarstwo byliście Neutralni – nic się nie zmienia. Jeśli jednak byłeś z tym Mocarstwem w Stanie Wojny, musisz sprawdzić stan planszy i w razie potrzeby dostosować się do zaleceń zawartych w **rozdziale 9**.

Zauważ, że nie jest możliwe zakończenie pokoju i wszczęcie wojny z przejmowanym Pomniejszym Mocarstwem, ponieważ **zawsze** jesteś w Stanie Pokoju z Pomniejszym Mocarstwem, które kontrolujesz.

Czy mogę umieścić Garnizon na Terytorium Macierzystym Pomniejszego Mocarstwa?

Tak, z wyjątkiem sytuacji, gdy je kontrolujesz lub jest w tej samej Koalicji co ty. Jak określono w **rozdziale**

11: nie możesz umieścić Garnizonu na Terytorium Macierzystym Sojusznika, w tym kontrolowanego przez siebie Pomniejszego Mocarstwa.

Czy Pomniejsze Mocarstwo może zostać wybrane na Arbitra?

Tak. Obowiązują tutaj standardowe zasady – nie może to być kontrolowane przez ciebie Pomniejsze Mocarstwo, i nie może ono być w tej samej Koalicji co ty (jeśli w jakiejś jesteś).

Niekontrolowane Pomniejsze Mocarstwo nie może zostać wybrane na Arbitra (tylko podczas pierwszej rundy).

Jeśli kontroluję więcej niż jedno Pomniejsze Mocarstwo, czy wszystkie te Pomniejsze Mocarstwa mogą poruszać się po swoich terytoriach jak Sojusznicy?

Tak, te Mocarstwa są swoimi Sojusznikami. A jeśli Główne Mocarstwo jest w Koalicji, to wszystkie kontrolowane przez nie Pomniejsze Mocarstwa automatycznie też są w tej Koalicji.

12. TRYB L'EMPEREUR



Tryb L'Empereur w grze Koalicje to system typu automa, który pozwala na rozgrywkę jednoosobową lub kooperacyjną dla 2-5 graczy. Automa skupia się na postaci Napoleona i zuchwałej ekspansji jego imperium w Europie na przełomie XVIII i XIX wieku.

System działa opierając się na talii kart Napoleona, które instruuja gracza (graczy), gdzie Napoleon i jego francuscy Generałowie będą atakować.

Napoleon wygrywa, gdy zbierze 25 punktów Wpływu. Napoleon zdobywa punkty Wpływu dzięki rozmieszczaniu Garnizonów i wygrywaniu bitew. Gracze zwyciężają, gdy zdobędą Paris.

Przy rozgrywce z wykorzystaniem tego trybu gracze mogą wybrać jeden z trzech poziomów trudności, co pozwala na naukę, doskonalenie i ostatecznie opanowanie umiejętności, aby pokonać Imperatora.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przygotuj tak, jak jest to opisane w *Scenariuszu 1805* z zachowaniem następujących wyjątków:

- ✱ nie umieszczaj znaczników Statusu Dyplomatycznego (nie są one używane w tym trybie),
- ✱ nie umieszczaj znaczników Wpływu z wyjątkiem znacznika Francji, który reprezentuje punkty Wpływu Napoleona (patrz poziomy trudności poniżej),
- ✱ Francja nie otrzymuje kart Bitwy,
- ✱ potasuj karty Napoleona i utwórz z nich talię. Umieść zakrytą talię Napoleona składającą się z 12 kart w obszarze rozgrywki Francji,
- ✱ umieść francuski Garnizon na każdym francuskim Terytorium Macierzystym,
- ✱ nie korzystaj z Generała Napoleona (a co za tym idzie z jego specjalnej zdolności w ramach akcji Przywództwa).

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gracze wygrywają, jeśli zostanie zdobyty Paris.

Gracze przegrywają, jeśli znacznik Wpływu Francji znajdzie się na polu 25.

Podczas przygotowania wybierz preferowany poziom trudności, poprzez umieszczenie znacznika Wpływu Francji na odpowiednim polu na torze Wpływu:

- 5 – *L'Ogre* (łatwy)
- 10 – *L'Usurpateur* (wymagający)
- 15 – *L'Empereur Napoléon* (niezwykle wymagający)

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W Trybie *L'Empereur* celem graczy jest posiadanie na koniec tury (tj. po zakończeniu jakiegokolwiek

bitwy) niefrancuskiego Generała w Paris, zanim Napoleon osiągnie pole 25 na torze Wpływu. Wszystkie Mocarstwa (oprócz Francji) są kontrolowane przez graczy. Tworzą Wielką Koalicję i współpracują w celu pokonania Francji.

W przeciwieństwie do standardowej rozgrywki każdą akcję na Kole Wojny wykonuje się w kolejności – tzn. nie należy rozpatrywać akcji jednocześnie.

Tura gracza

Tura gracza wygląda tak samo, jak podczas standardowej rozgrywki, z zachowaniem następujących wyjątków:

- ✱ wszystkie Mocarstwa oprócz Francji są kontrolowane przez graczy. Nie ma podziału na Mocarstwa Główne i Pomniejsze,
- ✱ faza Dyplomacji jest zawsze pomijana, ponieważ przez cały czas trwania rozgrywki istnieje Wielka Koalicja przeciwko Francji,
- ✱ wszystkie Mocarstwa oprócz Francji, jako członkowie tej samej Wielkiej Koalicji, traktują się jak Sojusznicy, a więc mogą poruszać się po swoich Terytoriach i udzielać sobie wsparcia podczas bitew,
- ✱ gracze nie śledzą swoich punktów Wpływu, a więc nie zyskują ich dzięki wygranym bitwom lub akcji Poszerzenia Wpływu. Kiedy dowolne Mocarstwo niebędące Francją rozpatruje akcję Poszerzenia Wpływu, otrzymuje tyle Pienędzy, ile otrzymałoby punktów Wpływu z Terytoriów Spornych zawierających paski w kolorze tego Mocarstwa. Podobnie Brytyjczycy nadal mogą podjąć akcję Subwencji, ale nie otrzymują z niej punktów Wpływu,
- ✱ Mocarstwo Wielkiej Koalicji może podjąć tylko jedną Turę Ruchu. Napoleon zawsze zyskuje 1 punkt Morale, tak jakby Francja została wybrana na Arbitra.

Tura Napoleona

Kiedy symbol Francji znajdzie się nad akcjami **Musztra**, **Przywództwo** albo **Ruch**, Napoleon dobiera i rozpatruje kartę Napoleona (patrz poniżej).



Pozostałe akcje Napoleon rozstrzyga w następujący sposób:

- 1) **Opodatkowanie** – otrzymuje Pieniądze zgodnie ze standardowymi zasadami.
- 2) **Mobilizacja** – dodaj Oddziały do każdego francuskiego Generała na planszy tak, żeby wszyscy Generałowie mieli po 3 Oddziały (gracz decyduje, którzy Generałowie otrzymają Oddziały, jeśli nie ma wystarczających środków na wszystkie wymagane Oddziały). Pozostałe Pieniądze przeznacza na podniesienie punktów Morale Francji.
- 3) **Poszerzenie Wpływow** – Napoleon zdobywa punkty Wpływu za każde kontrolowane przez Francję Terytorium Sporne z niebieskim paskiem.

Zagrywanie kart Napoleona

Kiedy Francja rozpatruje kartę Napoleona:

- 1) dodaj 1 punkt Morale Mocarstwu w Wielkiej Koalicji z najniższym poziomem punktów Morale (w przypadku remisu decydują gracze), **a następnie:**
- 2) rozpatrz wierzchnią kartę z talii Napoleona.

Jeśli talia Napoleona wyczerpie się, przetasuj stos kart odrzuconych i utwórz z nich nową talię.



Karta Napoleona zawiera następujące informacje:

- A** Nazwa karty
- B** Terytoria, które zostaną zaatakowane przez Napoleona w tej aktywacji (kolor czerwony)
- C** Pozostałe Terytoria (bez koloru)
- D** Numer karty

Karta wymienia nazwy Terytoriów, które Napoleon będzie najeżdżał bądź z których będzie otrzymywał Wpływ.

Aby rozpatrzeć kartę, sprawdź każde wymienione na niej Terytorium:

✱ **jeśli na danym Terytorium znajduje się już francuski Garnizon, dodaj wartość tego Terytorium do punktów Wpływu Napoleona, nawet jeśli nie jest to Terytorium Sporne (np. tak jak w powyższym przykładzie, jeśli w momencie rozstrzygnięcia tej karty w Dalmacji**

❖ jeśli nie ma tam francuskiego Garnizonu,
francuski General atakuje to Terytorium.

Przykład: Symbol Francji na Kole Wojny dociera do akcji Ruchu. Gracz dodaje 1 punkt Morale mocarstwu niebędącemu Francją o najniższej liczbie punktów na torze Morale, a następnie dobiera wierzchnią kartę z talii Napoleona ①.

Gracz sprawdza, czy terytoria wymienione na karcie (np. Bavaria, Saxonia, Hesse) ❷ posiadają już francuski Garnizon. W tym przypadku na żadnym z wymienionych Terytoriów nie ma francuskiego Garnizonu, więc wszystkie zostaną zaatakowane przez francuskich Generałów ❸.

Generałowie i Oddziały francuskie są umieszczane na tych Terytoriach, następnie należy rozstrzygnąć bitwy.



Rozmieszczenie francuskich Generałów

Na każdym Terytorium atakowanym przez Napoleona, umieść francuskiego Generała z 3 Oddziałami.

Generałowie są brani z następujących obszarów, z uwzględnieniem poniższej kolejności, przy czym bierzemy kolejną opcję tylko wtedy, gdy opcja o wyższym priorytecie nie jest dostępna.

Natomiast nie bierzemy Generała umieszczonego dopiero w tej akcji:

- a) spoza planszy,
- b) najbliższe Terytorium Macierzyste Francji, oprócz Paris,
- c) Paris,
- d) najbliższe Terytorium Niesporne o najniższej wartości,
- e) najbliższe Terytorium Sporne, do którego Francja nie ma roszczeń, o najniższej wartości,
- f) najbliższe Terytorium Macierzyste dowolnego mocarstwa Wielkiej Koalicji o najniższej wartości,
- g) najbliższe Terytorium Sporne, do którego Francja ma roszczenia, o najniższej wartości wpływu.

Jeśli istnieje kilka opcji wyboru Terytoriów spełniających dany warunek, to gracze decydują, z którego Terytorium zabrać francuskiego Generała.

Wszystkie Garnizony pozostają na opuszczanym Terytorium. Jeśli któryś z umieszczonych Generałów nie ma jeszcze przy sobie 3 Oddziałów, dodaj Oddziały z zaopatrzenia francuskiego tak, żeby dany Generał miał pod swoim dowództwem 3 Oddziały.

Jeśli na Terytorium nie ma wrogich Generałów ani Garnizonów, odwróć jeden z francuskich Oddziałów na stronę Garnizonu. Jeśli jest tam obecny wróg, rozstrzygnij bitwę. Bitwy odbywają się w kolejności wskazanej na karcie Napoleona.

BITWY

Rozstrzygnij bitwy w *Trybie L'Empereur*, wykonując poniższe kroki (niezależnie od tego, czy Napoleon jest atakującym, czy broniącym się):

1) Zsumuj punkty Siły Generałów i Oddziałów biorących udział w bitwie (Wielka Koalicja i Generałowie francuscy) na torze Siły.

2) Zagraj tyle kart Bitwy, ile chcesz zagrać jako Wielka Koalicja (w tym z Oddziałów wsparcia na sąsiednich Terytoriach). Opłać koszt punktów Morale za każdą zagrana kartę Bitwy jak zwykle. Zagraj karty odkryte, dostosowując odpowiednio tor Siły.

3) Następnie dobierz i zagraj karty Bitwy dla Napoleona. Dobieraj po jednej karcie z talii kart Bitwy, płacąc 1 francuski punkt Morale za każdą dobraną kartę, tak długo aż:

- ✱ Francja będzie miała więcej punktów Siły niż Wielka Koalicja **albo**
- ✱ Francja nie będzie miała żadnych punktów Morale, **albo**
- ✱ wszystkie uczestniczące i wspierające Oddziały francuskie wylosowały kartę Bitwy (więc nie ma możliwości wylosowania kolejnych), **albo**
- ✱ nie ma możliwości, aby z obecną liczbą pozostałych Oddziałów francuskich uzyskać wystarczająco dużo punktów Siły z kart Bitwy, aby wygrać bitwę.

4) Po rozstrzygnięciu bitwy dobierz kartę Bitwy dla uczestniczących i wspierających Mocarstw Wielkiej Koalicji, które zagrały karty Bitwy, a następnie usuń Oddziały zwycięskich i przegranych Mocarstw (w tym spod udzielających wsparcia Generałów), zgodnie ze standardowymi zasadami.

5) Jeśli Napoleon zwycięża i jest atakującym, umieść Garnizon z dostępnych Oddziałów zwycięskiego francuskiego Generała, a Napoleon zyskuje 1 punkt Wpływu, zgodnie ze standardowymi zasadami wygrywania bitwy.

6) Jeśli francuski Generał przegra, umieść Generała i wszystkie pozostałe francuskie Oddziały oraz Garnizon z tego Terytorium poza planszą.

7) W przypadku remisu należy zastosować zasady standardowe.

Istnieją również dalsze wyjątki od standardowych zasad bitwy w *Trybie L'Empereur*:

✱ Specjalne zdolności kart Bitwy nie mają zastosowania.

✱ Oddziały francuskie niebiorące bezpośrednio udziału w żadnych bitwach w tej turze są w stanie zapewnić wsparcie wielu sąsiednim bitwom (inaczej niż w standardowych zasadach, gdzie Oddziały z sąsiednim Generałem mogą zapewnić wsparcie tylko podczas jednej bitwy).

✱ Nie używaj opcjonalnej zasady zdolności specjalnych Generałów Wielkiej Koalicji.

Wyścig do Paryża

Jeśli jakakolwiek Generał Wielkiej Koalicji jest obecny na dowolnym francuskim Terytorium Macierzystym, gdy ikona Francji znajduje się nad akcją Musztry, Przywództwa lub Ruchu, zamiast dobierać kartę Napoleon umieszcza 3 Generałów na następujących Terytoriach:

1) 1 Generał z 3 Oddziałami w Paris.

2) 1 Generał z 3 Oddziałami na francuskim Terytorium Macierzystym z Generałem Wielkiej Koalicji.

3) 1 Generał z 3 Oddziałami na 1 terytorium przylegającym do francuskiego Terytorium Macierzystego z Generałem Wielkiej Koalicji.

4) Jeśli atakowane jest więcej niż 1 francuskie Terytorium Macierzyste lub jeżeli do atakowanego Terytorium przylega więcej niż jedno Terytorium, postępuj zgodnie z priorytetem rozmieszczenia:

a) Lorraine,

b) Picardie,

c) Provence,

d) Normandie & Bretagne,

e) Languedoc,

f) Aquitaine.

Jeśli na jednym z Terytoriów docelowych znajduje się już francuski Generał (w tym, jeśli francuski Generał znajduje się na Terytorium sąsiadującym z Terytorium Macierzystym z Oddziałami Wielkiej Koalicji), nie umieszczaj nowego Generała, ale zwiększ liczbę Oddziałów służących pod tym Generałem do 3 (jeśli jest mniejsza).

Generałowie umieszczeni poprzez akcję Wyścig do Paryża są dobierani z odpowiednich obszarów według następującej kolejności:

A. spoza planszy,

B. najbliższe Terytorium Niesporne o najniższej wartości,

C. najbliższe Terytorium Sporne, do którego Francja nie ma roszczeń, o najniższej wartości,

D. najbliższe Terytorium Macierzyste dowolnego mocarstwa Wielkiej Koalicji o najniższej wartości,

E. najbliższe Terytorium Sporne, do którego Francja ma roszczenia, o najniższej wartości wpływu.

Jeśli istnieje kilka opcji wyboru terytoriów spełniających dany warunek, to gracze decydują, z którego Terytorium zabrać francuskiego Generała.

13. SCENARIUSZE

1792: I Koalicja antyfrancuska – długi scenariusz

Jest rok 1792 i cała Europa zbroi się przeciwko rewolucyjnej Francji. Czy Francja zostanie poprowadzona do wielkości, czy też rewolucja zostanie zatrzymana przez stare Mocarstwa?

Skorzystaj z zasad przygotowania rozgrywki dla scenariusza **1805** z zachowaniem poniższych modyfikacji:

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Rozłóż planszę na stronie *Révolution*.

Znaczniki Statusu Dyplomatycznego:

Czerwony lew: Austria (biały), Prusy (czarny) oraz Rosja (zielony)

Brązowy szeszlony: nikt

Szare działo: Imperium Osmańskie (pomarańczowy)

Znaczniki Morale:

Rosja: 2

Imperium Osmańskie: 3

Prusy: 5

Austria: 6

Wielka Brytania: 8

Francja: 10

Znaczniki Wpływu:

Umieść znaczniki Wpływu wszystkich Mocarstw graczy na polu **o** na torze Wpływu.



WIELKA BRYTANIA

Na mapie:

✱ Generałowie: London (1), Hannover (o), Napoli (o)

Poza mapą:

✱ Karty Bitwy x3



FRANCJA

Na mapie:

✱ Generałowie*: Paris (1), Picardie (3), Lorraine (1), Provence (3), Languedoc (1), Normandie & Bretagne (1),

✱ Garnizony: Warszawa, Polesie, Podolia
(Uwaga twórców: reprezentujące armię Polski)

Poza mapą:

✱ Generał x1*; karty Bitwy x6

*Generałem poza mapą musi być Napoleon.

(Uwaga twórców: ponieważ w roku 1792 Napoleon nie był jeszcze generałem i dzielił go rok od sukcesu w Tulon, rozpoczyna ten scenariusz poza mapą).



AUSTRIA

Na mapie:

✱ Generałowie: Tyrol (3), Lombardia (3), Hungari (1), Brabant (3)

Poza mapą:

✱ Karty Bitwy x4



PRUSY

Na mapie:

- ✱ Generałowie: Berlin (2), Borussia (0), Saxonia (1)
- ✱ Garnizon: Saxonia

Poza mapą:

- ✱ Karty Bitwy x3; Pieniądze x6



ROSJA

Na mapie:

- ✱ Generałowie: Livonia (2), Smolensk (2), Ukraine (3)
- ✱ Garnizon: Livonia

Poza mapą:

- ✱ Generał x1; karty Bitwy x3; Pieniądze x5



IMPERIUM OSMAŃSKIE

Na mapie:

- ✱ Generałowie: Istanbul (1), Syria (1)
- ✱ Garnizony: Hellas, Istanbul (z Fortecą)

Poza mapą:

- ✱ Generał x1; karty Bitwy x2

ZASADY SPECJALNE

1) Karta Armee d'Orient

Francuski gracz bierze kartę nr 1 z talii Napoleona (normalnie używanej w trybie solo *L'Empereur*). Może ją zagrać raz w trakcie całej gry podczas akcji Ruchu dla następującego efektu:

- ✱ Jeśli w Patrimonium St. Petri lub Napoli nie ma brytyjskich Generałów, to francuski Generał, który rozpoczął swój ruch w Provence może zostać przeniesiony bezpośrednio do Egiptu. Jeśli Garnizon lub Generał Mocarstwa spoza Koalicji francuskiej już okupuje Egipt, dojdzie tam do bitwy po zakończeniu bieżącej Tury Ruchu Francji.

2) Hiszpania

Żadne Mocarstwo oprócz Francji nie może wkroczyć na Terytorium w Hiszpanii (Leon, Navarra, Catalonia, Valencia, Andalusia i Madrid), dopóki nie zostanie spełnione jedno z poniższych kryteriów:

- ✱ francuski Generał wkracza do Hiszpanii przez Navarra lub Catalonia **ALBO**
- ✱ dowolne Mocarstwo posiada co najmniej 11 punktów Wpływu.

Po spełnieniu jednego z powyższych warunków należy traktować Terytoria w Hiszpanii jak pozostałe Terytoria na planszy.

1798: II Koalicja antyfrancuska – długi scenariusz

Czy Koalicja brytyjska skorzysta z szansy do kontrataku teraz, gdy Napoleon jest w Egipcie?

Skorzystaj z zasad przygotowania rozgrywki dla scenariusza 1805 z zachowaniem poniższych modyfikacji:

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Rozłóż planszę na stronie *Révolution*.

Znaczniki Statusu Dyplomatycznego:

Czerwony lew: Austria (biały), Rosja (zielony)
oraz Imperium Osmańskie (pomarańczowy)
Brązowy szeszlony: Prusy (czarny)
Szare działo: nikt

Znaczniki Morale:

Prusy: 3
Imperium Osmańskie: 4
Austria: 5
Wielka Brytania: 6
Rosja: 7
Francja: 8

Znaczniki Wpływu:

Umieść znaczniki Wpływu wszystkich Mocarstw graczy na polu 5 na torze Wpływu.



WIELKA BRYTANIA

Na mapie:

✱ Generałowie: London (1), Cornwall (1)

Poza mapą:

✱ Generał x1; karty Bitwy x2



FRANCJA

Na mapie:

✱ Generałowie: Holland (1), Lorraine (3), Picardie (1), Lombardia (2), Patrimonium St. Petri (2), Normandie & Bretagne (1), Egypt* (2)

✱ Garnizon: Brabant

*Generałem w Egipcie musi być Napoleon.

Poza mapą:

✱ Karty Bitwy x7



AUSTRIA

Na mapie:

✱ Generałowie: Bavaria (3), Tyrol (2), Venezia (1), Karinthia (1)

Poza mapą:

✱ Karty Bitwy x4



PRUSY

Na mapie:

✱ Generałowie: Berlin (2), Borussia (1), Saxonia (1)

✱ Garnizon: Saxonia, Warszawa

Poza mapą:

✱ Karty Bitwy x3; Pieniądze x6



ROSJA

Na mapie:

✱ Generałowie: Venezia (3), Polesie (1), Podolia (1)

✱ Garnizon: Livonia, Polesie, Podolia

Poza mapą:

✱ Generał x1; karty Bitwy x3; Pieniądze x7



IMPERIUM OSMAŃSKIE

Na mapie:

- ✱ Generałowie: Istanbul (1), Syria (2)
- ✱ Garnizony: Hellas, Istanbul (z Fortecą)

Poza mapą:

- ✱ Generał x1; karty Bitwy x2

1806: IV Koalicja antyfrancuska – średni scenariusz

Prusy, pełne pewności siebie i z finansowym wsparciem Wielkiej Brytanii, wypowiadają wojnę napoleońskiej Francji.

Skorzystaj z zasad przygotowania rozgrywki dla scenariusza **1805** z zachowaniem poniższych modyfikacji:

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Rozłóż planszę na stronie *Empire*.

Znaczniki Statusu Dyplomatycznego:

Czerwony lew: Prusy (czarny), Rosja (zielony)

Brązowy sześlong: Austria (biały)

Szare działo: Imperium Osmańskie (pomarańczowy)

Znaczniki Morale:

Imperium Osmańskie: 3

Rosja: 4

Austria: 5

Wielka Brytania: 6

Prusy: 10

Francja: 12

Znaczniki Wpływu:

Umieść znaczniki Wpływu wszystkich Mocarstw graczy na polu 6 na torze Wpływu.



WIELKA BRYTANIA

Na mapie:

- ✱ Generałowie: London (1), Egipt (0)
- ✱ Garnizon: Egipt

Poza mapą:

- ✱ Generał x1; karty Bitwy x2



FRANCJA

Na mapie:

- ✱ Generałowie*: Pfalz (3), Bavaria (3), Picardie (1), Lombardia (1), Napoli (2)
- ✱ Garnizony: Holland, Westphalia

Poza mapą:

- ✱ Generałowie* x2; karty Bitwy x7

* Gracz francuski wybiera jednego z Generałów (z mapy albo poza nią) na Napoleona.



AUSTRIA

Na mapie:

✧ Generał: Wien (o)

Poza mapą:

✧ Generałowie x3; karta Bitwy x1



PRUSY

Na mapie:

✧ Generałowie: Berlin (3), Saxonia (3), Mecklenburg (2)

✧ Garnizony: Saxonia, Warszawa

Poza mapą:

✧ Karty Bitwy x3; Pieniądze x6



ROSJA

Na mapie:

✧ Generałowie: Polesie (2), Podolia (2), Crimea (1)

✧ Garnizony: Livonia, Polesie, Podolia

Poza mapą:

✧ Generał x1; karty Bitwy x3; Pieniądze x5



IMPERIUM OSMAŃSKIE

Na mapie:

✧ Generałowie: Serbia (2), Anatolia (3)

✧ Garnizony: Hellas, Istanbul (z Fortecą)

Poza mapą:

✧ Generał x1; karty Bitwy x2

1809: V Koalicja antyfrancuska – średni scenariusz

Podczas gdy Napoleon jest rozproszony w Hiszpanii, Austria rozpoczyna atak na Francję.

Skorzystaj z zasad przygotowania rozgrywki dla scenariusza **1805** z zachowaniem poniższych modyfikacji:

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Rozłóż planszę na stronie *Empire*.

✧ **Znaczniki Statusu Dyplomatycznego:**

Czerwony lew: Austria (biały)

Niebieski orzeł: Rosja (zielony)

Brązowy sześlong : Prusy (czarny)

Szare działo: Imperium Osmańskie (pomarańczowy)

✧ **Znaczniki Morale:**

Imperium Osmańskie: 3

Rosja: 3

Prusy: 4

Wielka Brytania: 5

Austria: 9

Francja: 12

✧ **Znaczniki Wpływu:**

Umieść znaczniki Wpływu wszystkich Mocarstw graczy na polu **9** na torze Wpływu.



WIELKA BRYTANIA

Na mapie:

- ✧ Generałowie: Lisboa (2), Egipt (1)
- ✧ Garnizon: Egipt

Poza mapą:

- ✧ Generał x1; karty Bitwy x2



FRANCJA

Na mapie:

- ✧ Generałowie*: Westphalia (1), Pfalz (3), Bavaria (2), Lombardia (2), Leon (2), Madrid (2), Catalonia (2)
- ✧ Garnizony: Saxonia, Warszawa, Dalmatia, Napoli

* Gracz francuski wybiera jednego z Generałów na Napoleona.

Poza mapą:

- ✧ Karty Bitwy x7



AUSTRIA

Na mapie:

- ✧ Generałowie: Wenezja (3), Tyrol (3), Bohemia (3), Galicja (1)

Poza mapą:

- ✧ Karty Bitwy x4



PRUSY

Na mapie:

- ✧ Generał: Berlin (o)

Poza mapą:

- ✧ Generałowie x2; karta Bitwy x1; Pieniądze x6



ROSJA

Na mapie:

- ✧ Generałowie: Polesie (1), Crimea (3)
- ✧ Garnizony: Livonia, Polesie, Podolia

Poza mapą:

- ✧ Generałowie x2; karty Bitwy x2; Pieniądze x7



IMPERIUM OSMAŃSKIE

Na mapie:

- ✧ Generał: Bessarabia (3)
- ✧ Garnizony: Hellas, Istanbul (z Fortecą)

Poza mapą:

- ✧ Generałowie x2; karta Bitwy x1

(Uwaga twórców: austriacka armia w Galicji reprezentuje inwazję Arcyksięcia Ferdynanda na Warszawę. Francuski Garnizon w Warszawie reprezentuje polskich obrońców Księcia Poniatowskiego).

1812: VI Koalicja antyfrancuska – krótki scenariusz

Czy Francuzi zdołają pokonać Rosję, złamać Szóstą Koalicję i zapobiec utworzeniu Świętego Przymierza?

Skorzystaj z zasad przygotowania rozgrywki dla scenariusza **1805** z zachowaniem poniższych modyfikacji:

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Rozłóż planszę na stronie **Empire**.

Znaczniki Statusu Dyplomatycznego:

Czerwony lew: Rosja (zielony)

Niebieski orzeł: Austria (biały), Prusy (czarny)

Brązowy sześlong: Imperium Osmańskie (pomarańczowy)

Szare działo: nikt

Znaczniki Morale:

Imperium Osmańskie: 2

Prusy: 3

Austria : 4

Wielka Brytania: 8

Rosja: 9

Francja: 12

Znaczniki Wpływu:

Umieść znaczniki Wpływu wszystkich Mocarstw graczy na polu **12** na torze Wpływu.



WIELKA BRYTANIA

Na mapie:

✳ Generałowie: Lisboa (2), Oporto (1)

✳ Garnizon: Lisboa

Poza mapą:

✳ Generał x1; karty Bitwy x2



FRANCJA

Na mapie:

✳ Generałowie*: Warszawa (3), Borussia (3), Galicia (3), Madrid (2), Navarra (1)

✳ Garnizony: Holland, Westphalia, Hannover, Pfalz, Bavaria, Saxonia, Warszawa, Lombardia, Patrimonium St. Petri, Napoli, Catalonia

Poza mapą:

✳ Generałowie x2*; karty Bitwy x10**

* Gracz francuski wybiera jednego z Generałów (z mapy albo poza nią) na Napoleona.

** Jest to wyjątek od zasady, że startowa liczba kart Bitwy jest równa startowej liczbie Generałów na mapie.



AUSTRIA

Na mapie:

✳ Generał: Galicia (2)

Poza mapą:

✳ Generałowie x3; karta Bitwy x1



PRUSY

Na mapie:

✳ Generał: Borussia (1)

Poza mapą:

✳ Karta Bitwy x1; Pieniądze x3



ROSJA

Na mapie:

- ✱ Generałowie: Smolensk (3), Moskwa (3), St. Petersburg (2), Crimea (1)
- ✱ Garnizony: Livonia, Bessarabia

Poza mapą:

- ✱ Karty Bitwy x4; Pieniądze x7



IMPERIUM OSMAŃSKIE

Na mapie:

- ✱ Generałowie: Serbia (o), Anatolia (o)
- ✱ Garnizony: Istanbul (z Fortecą)

Poza mapą:

- ✱ Generał x1; karty Bitwy x2

1813: Święte Przymierze – krótki scenariusz

Po katastrofalnej inwazji Napoleona na Rosję, zawiązuje się nowy sojusz, który planuje wykorzystać nieład we Francji.

Skorzystaj z zasad przygotowania rozgrywki dla scenariusza **1805** z zachowaniem poniższych modyfikacji:

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Rozłóż planszę na stronie *Empire*.

Znaczniki Statusu Dyplomatycznego:

Czerwony lew: Prusy (czarny) & Rosja (zielony)

Niebieski orzeł: nikt

Brązowy sześlong: Austria (biały)

Szare działo: Imperium Osmańskie (pomarańczowy)

Znaczniki Morale:

Imperium Osmańskie: 3

Austria: 4

Prusy: 5

Rosja: 7

Wielka Brytania: 8

Francja: 8

Znaczniki Wpływu:

Umieść znaczniki Wpływu wszystkich Mocarstw graczy na polu **13** na torze Wpływu.



WIELKA BRYTANIA

Na mapie:

- ✱ Generałowie: Lisboa (3), Cornwall (2)
- ✱ Garnizon: Lisboa

Poza mapą:

- ✱ Generał x1; karty Bitwy x2



FRANCJA

Na mapie:

- ✱ Generałowie*: Picardie (3), Hesse (2), Bavaria (2), Madrid (2), Navarra (1)

✱ Garnizony: Holland, Westphalia, Hannover, Pfalz, Bavaria, Lombardia, Patrimonium St. Petri, Catalonia

Poza mapą:

✱ Generałowie x2*; karty Bitwy x10

* Gracz francuski wybiera jednego z Generałów (z mapy albo poza nią) na Napoleona.



AUSTRIA

Na mapie:

✱ Generałowie: Bohemia (3), Tyrol (2)

Poza mapą:

✱ Generałowie x2; karty Bitwy x2



PRUSY

Na mapie:

✱ Generał: Borussia (3)

Poza mapą:

✱ Generałowie x2; Karta Bitwy x1; Pieniądze x5



ROSJA

Na mapie:

✱ Generałowie: Silesia (3), Borussia (3), Sverige (2)

✱ Garnizony: Livonia, Warszawa, Bessarabia

Poza mapą:

✱ Generał x1; karty Bitwy x3; Pieniądze x7



IMPERIUM OSMAŃSKIE

Na mapie:

✱ Generałowie: Serbia (1), Syria (1)

✱ Garnizony: Hellas, Istanbul (z Fortecą)

Poza mapą:

✱ Generał x1; karty Bitwy x2

Opracowanie

Autor gry: Andrew Rourke

Grafika: Bartłomiej Jędrzejewski, Natalia Stanek | **Główny deweloper:** Waldemar Gumienny

Rozwój gry: Mariusz Rosik, James Buckley, Jaro Andruszkiewicz

DTP: Katarzyna Jasińska, Bogusz Ohlaszeny | **Produkcja:** Agata Jurchyszyn

Kickstarter: Adrian Turzański | **Tłumaczenie na język polski:** Michał Włóczyko

Korekta: Neil Bunker, Micah Benavitz, Srdjan Jovanovski, Anda Podolska

Testerzy gry: Ray Briggs, Norman Whapshott, Tim Johnson, Jeff Bayton, Peter Faling,

Diarmuid Farrelly, Micah Benavitz, Cyprian Sala, Rijnny van Putten, Paul Williams



PHALANX LTD
Ealing Cross, 1st Floor, London
W5 5TH | United Kingdom
www.phalanx.co.uk